Appunti del laboratorio di creazione di fori, notiziari e conversazioni con PHP-Nuke

Max de Mendizábal
negrabarba@yahoo.com

28 febbraio 2003

Traduzione (v. 0.9.1) di Andrea Montagner - dgumo@tiscali.it

Titolo originale dell'opera:

“Apuntes del taller de creación de foros, noticieros y conversaciones con PHP-Nuke”

Autore: Max de Mendizábal - negrabarba@yahoo.com

Indice generale

Capitolo 1

Introduzione

Le Tecnologie informatiche hanno avuto ed hanno un grande impatto nella società attuale. Una delle aree dove tale impatto dovrebbe essere maggiore è nel settore educativo. Tuttavia non è così. L'obbiettivo di questo corso è di mostrare uno strumento di uso generale che promuova l'uso di Internet in ambito educativo. Questo strumento è **PHP-Nuke**. **PHP-Nuke** è, a detta del suo autore, un sistema per la creazione di portali, l'ideale per ottenere in poche mosse il proprio portale senza la necessità di saper programmare. L'amministratore (tu) installa **PHP-Nuke** nel server e gestisce il portale per mezzo del navigatore di qualsiasi PC connesso ad internet, mantiene il controllo totale del sito potendo ricevere/modificare/cancellare notizie (news), creare directory in stile Yahoo!, creare documenti per la lettura, ecc... Potrà poi aggiungergli diversi moduli molto utili secondo le proprie necessità e visualizzarlo a proprio piacere utilizzando temi differenti. Per conoscerlo meglio può ricorrere a http://phpnuke.it e vedere tutte le sue possibilità, come utente registrato conoscerà alcune delle funzioni che offre ai visitatori che si registrano e visitano il (tuo) sito abitualmente (anche loro possono personalizzare a piacimento il sito).

La pagina web dove si trova ubicato il progetto **PHP-Nuke** in lingua italiana è http://www.phpnuke.it. Lì si può trovare il programma, un forum su **PHP-Nuke**, contributi di altri autori, moduli nuovi, consigli per principianti e, in genere, molte informazioni circa il tema della creazione di portali e siti internet utilizzando **PHP-Nuke**.

Il corso pratico è diviso in tre parti fondamentali: come amministrare un forum già installato con alcuni consigli sul suo impiego e idee circa il coinvolgimento della comunità; una parte tecnica dove si parla del linguaggio HTML e della creazione di elementari pagine web ed infine come installare e modificare le funzionalità di **PHP-Nuke**.

Queste note riguardano la versione 6.0 di **PHP-Nuke** (*le immagini in italiano sono tratte dalla versione 6.5 – ndt*).

Capitolo 2

Amministrazione di un foro di discussione

Una pagina web con **PHP-Nuke** installato è composto dalle parti seguenti:

- Testata
- Barra sinistra di navigazione
- Barra destra di navigazione
- Blocco centrale
- Piè di pagina

Tutte queste parti sono modificabili a capriccio dell'amministratore. In **PHP-Nuke** si gestiscono sezioni e temi che sono le due grandi divisioni del contenuto di una pagina utilizzante questo software.

Nelle barre sinistra e destra si trovano vari blocchi. Tali blocchi contengono riferimenti al resto della pagina e, possibilmente ad altri siti internet. Il contenuto dei blocchi può essere trasformato secondo le necessità del sito.

La testata e i piè di pagina sono i primi che vanno modificati per dare personalità al nostro sito. Più avanti vedremo come fare questi cambiamenti.

Il blocco centrale è dove verranno collocate le notizie più "fresche" e gli avvisi. Gli avvisi consentono di mostrare, in un posto evidente, un messaggio dell'amministratore. Può trattarsi di un'introduzione al contenuto del sito, una giustificazione della sua esistenza, una ragione d'essere o semplicemente una nota amministrativa. Possono esserci vari avvisi diretti alle seguenti categorie: per tutti i visitatori, per gli utenti anonimi, per quelli registrati o per gli amministratori. **PHP-Nuke** si prenderà cura di mostrare il messaggio al pubblico selezionato.

Pubblicare un messaggio è una prerogativa speciale dell'amministratore: gli utenti non lo possono fare da soli e senza autorizzazione.

Le notizie che vanno collocate sotto gli avvisi, sono le note che giorno per giorno vengono pubblicate nella pagina.

Le sezioni consentono di scrivere note che non appaiono nella home del sito e che sono destinate ad un pubblico specializzato su un certo tema. Tale pubblico potrà sapere che esistono queste note e che non vengono pubblicate nella pagina principale perché stanno in una sezione speciale. E' possibile creare tante sezioni quante si desiderano.

Gli argomenti sono, come sta ad indicare il loro nome, una classificazione del tipo di contenuto che viene mostrato. Come le sezioni, la loro funzione è di distinguere gli articoli pubblicati mediante una classificazione arbitraria. Gli argomenti sono aggiornabili e indipendenti dalle sezioni, e ciò impone di decidere in che sezione collocare ogni articolo ed, eventualmente,

utilizzando un argomento, il quale ha come fondamentale vantaggio che è distinguibile da un altro argomento tramite la visualizzazione di un'immagine che viene rappresentata che appare nella pagina principale e durante la lettura dell'articolo. Ciò vivacizza una pagina di notizie. In versioni precedenti, **PHP-Nuke** presentava vari argomenti predefiniti di interesse per la comunità del software libero, mentre in questa versione (6.0 -ndt-) è necessario creare i disegni in modo tale che si possa mantenere un impatto visivo del sito conforme ai nostri scopi.

Esistono altri tipi di contenuti in **PHP-Nuke**, però sono meno importanti, per esempio i cosiddetti *weblink* o *collegamenti* che consentono di tenere una raccolta di richiami ad altri siti. In questo tipo di contenuto, l'utente può suggerire un collegamento ad altro sito e si compilerà così un elenco di siti costruito poco a poco dagli utenti stessi e dall'amministratore. Si possono anche realizzare enciclopedie, eventi storici ricorrenti, recensioni, *download* , liste di domande frequenti (cd. FAQ) e sondaggi.

Riassumendo, con **PHP-Nuke** si hanno i seguenti tipi di contenuti:

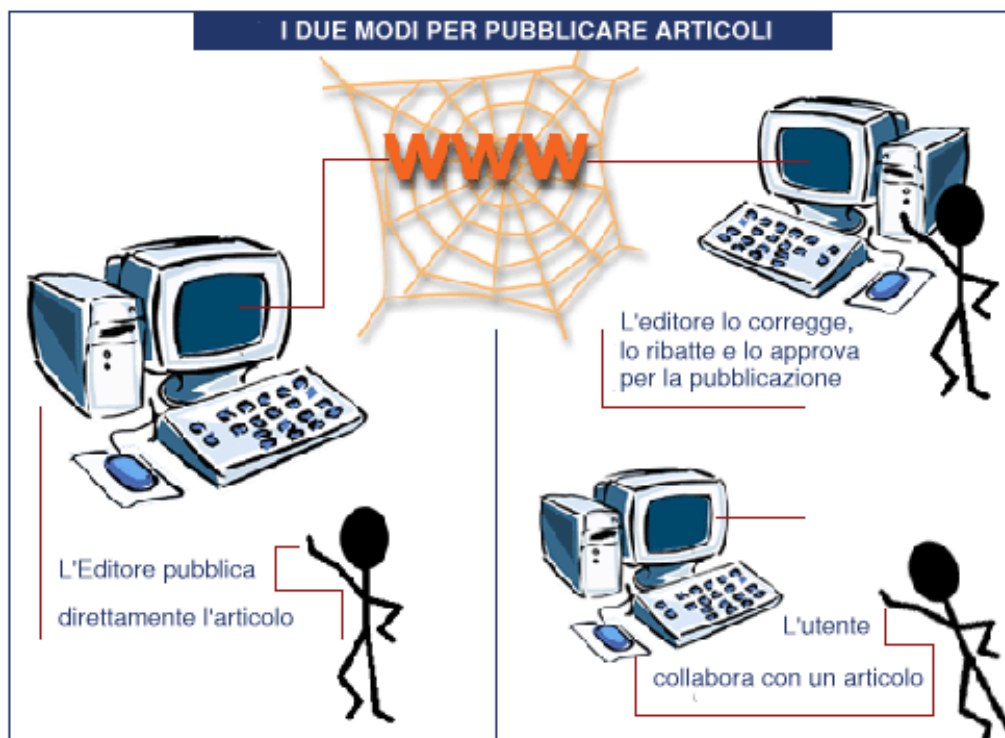
- Articoli
- Contenuti
- Download
- Enciclopedie
- Eventi storici
- Liste delle domande frequenti (FAQ)
- Forum
- Messaggi
- Recensioni
- Sondaggi
- Collegamenti

E' possibile realizzare altri tipi di contenuto ma, per questo, è necessario modificare la struttura del **PHP-Nuke**, argomento che sorpassa la portata di questa officina.

2.2. Il processo di creazione degli articoli

In **PHP-Nuke** esistono due modi per pubblicare articoli: il primo è dato dall'editore, meglio noto come amministratore, che scrive un testo che poi pubblicherà direttamente nella pagina principale.

Il secondo modo, che è più interessante, consiste nell'utente registrato che scrive un testo e poi, dopo che l'amministratore lo ha letto e modificato, se ritiene opportuno lo approva per la

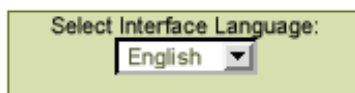
pubblicazione.

2.3. Il punto di vista dell'utente

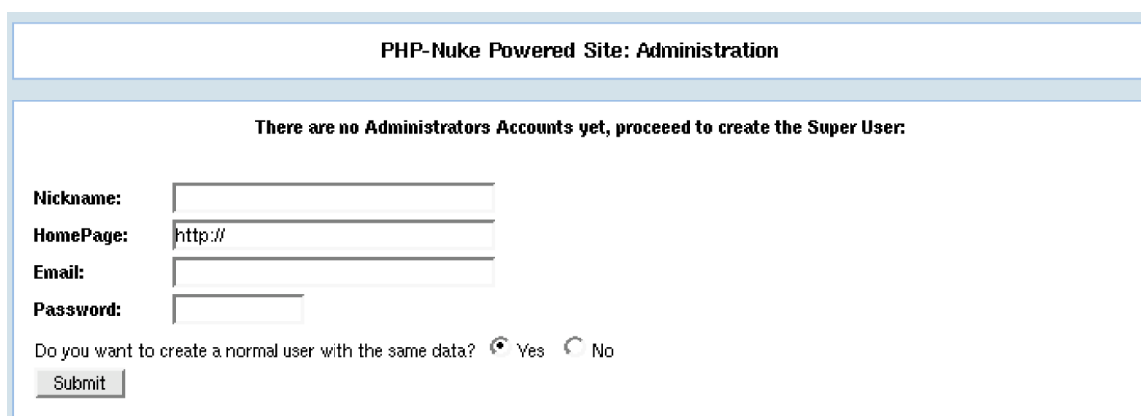
2.3.1. Registrazione dell'utente

L'utente che intende collaborare con un testo deve, per principio, registrarsi nel sistema. Per far ciò deve selezionare nel riquadro (box) "Ingresso" o "Login" il collegamento che dice "create an account", "creare un account" o qualcosa di simile. Lì dovrà riempire un questionario molto semplice in cui andranno scritti alcuni dati fondamentali come l'indirizzo elettronico. Una volta terminato il formulario, l'utente riceverà la sua password all'indirizzo di posta elettronica da lui indicato in fase di registrazione.

Infine l'utente dovrà scrivere il suo nome utente e la sua password nel riquadro di “Login” per entrare nel sistema e poter così collaborare con un articolo.

2.3.2. Selezione della lingua dell'interfaccia

Una volta entrato nel sistema, è buona cosa cambiare la lingua impostandola ad “Italian”. Si può anche modificare l'aspetto della pagina web selezionando un tema grafico distinto e alcune altre cose.

2.3.3. Scrivere un articolo

Dopo essersi registrato, l'utente può collaborare con un articolo. Per fare ciò deve scegliere l'opzione “Invia News” che si trova nel menù principale.

Il formulario per inviare l'articolo ha poche opzioni:

- Titolo
- Argomento
- Testo
- Testo esteso
- Bottoni di anteprima, di invio e di tipo di testo

L'argomento consente di collocare l'articolo nella tematica del foro. L'amministratore è colui che decide quali argomenti interessano la comunità. Il “Testo” deve contenere l'articolo stesso: tuttavia, se questo è molto lungo, è conveniente porre il paragrafo iniziale nel ”Testo” e la continuazione nel riquadro “Testo Esteso” in modo da migliorarne la leggibilità. L'utente, finalmente, può visualizzare come va il suo articolo prima di inviarlo grazie al tasto “Anteprima”. Quando sarà sicuro del risultato, lo potrà inviare con il bottone “Accetto”. L'ultimo tasto consente di specificare che tipo di testo si andrà ad inviare: testo “piatto”, HTML formattato o Extrans (html tags sul testo).

2.4. Il punto di vista dell'amministratore

L'amministratore, o editore, come anticipato, è il responsabile di tutti i contenuti del sito **PHP-Nuke**. E' infatti colui che rivede gli articoli inviati dagli utenti e che ne pubblica di propri. Può altresì pubblicare i messaggi che appaiono nella pagina principale. Per accedere alla modalità di amministrazione è necessario scrivere il seguente indirizzo **http://nomedelsito/admin.php**. Raggiunta la pagina, **PHP-Nuke** chiederà l'ID dell'amministratore e la sua password: la prima volta che questo programma viene utilizzato andrà perciò creato un account di amministratore.

PHP-Nuke Powered Site: Administration

There are no Administrators Accounts yet, proceeed to create the Super User:

Nickname:
HomePage: http://
Email:
Password:
Do you want to create a normal user with the same data? Yes No
Submit

Il procedimento per aggiungere un account di amministratore è il seguente: per prima cosa è necessario entrare nella pagina principale. Lì un messaggio iniziale permette di creare il detto account. Tale messaggio avverte “Per motivi di sicurezza, la soluzione migliore è di creare immediatamente un Super Utente facendo click QUI” (“For security reasons the best idea is to create the Super User right NOW by clicking HERE” - ndt). Dopo di che, seguendo questa istruzione, si ottiene la seguente schermata:

In questo esempio, l'amministratore si chiama “Negrabarba”, la sua pagina web è http:/localhost, l'indirizzo elettronico negrabarba@yahoo.com, la password “segreto”. Alla richiesta se creare un utente comune con gli stessi dati, conviene rispondere positivamente. Tale utente consente all'amministratore di inviare scritti affinché altri amministratori possano editarli e di avere perciò una forma conveniente di edizione degli articoli nei siti ritenuti più opportuni.

Infine ci ritroviamo già un account di amministratore plenipotenziario. Conservate con attenzione questo account che permette di modificare completamente il sito.

Successivamente viene mostrata la schermata di entrata dell'amministratore, dove viene richiesta di Admin ID e di password, Inserite i dati che avete fornito nel passo precedente: nel caso di specie

“Negrabarba” e “segreto”.

Da lì si passerà alla pagina di amministrazione.

2.4.1. La pagina dell'amministratore

Menu Amministrazione

Aggiungi Articolo	Backup DB	Banners	Blocchi	Contenuto	Download
Edit Amministratori	Edit Utenti	Enciclopedia	Eventi Storici	FAQ	Forums
HTTP Referers	Messaggi	Moduli	Newsletter	Optimize DB	Recensioni
Manager Sezioni	Preferenze	Articoli	Sondaggio	Argomenti	Web Links
Logout/Exit					

Una volta giunti nel sistema, si ottengono le seguenti opzioni (in questo caso mi riferirò alla versione in italiano):

- **Menù Amministrazione**. E' il menù principale da dove si possono vedere le ultime news pubblicate.
- **Aggiungi Articolo**. Con tale opzione si scrive un nuovo articolo
- **Backup DB**. Genera una copia di backup del database di **PHP-Nuke**. Utilizzatela frequentemente.
- **Banners**. Questa opzione è pensata per chi gestisce un sito finanziato tramite annunci pubblicitari e rappresenta il residuo della moderna chimera dell'oro, conosciuta un tempo come il crack delle punto com, che ha causato gran parte della attuale crisi.
- **Blocchi**. Consente di modificare i blocchi che appaiono a sinistra e a destra della pagina principale.
- **Contenuto**. Permette di inserire pagine di contenuto in forma arbitraria. Si può verificare se si ha accesso al modulo “Contenuti”.
- **Download**. Qui si collocano i file che gli utenti possono scaricare nei propri computer.

- **Edit Amministratori**. Gestisce l'aggiunta e l'eliminazione di amministratori e la modifica delle loro opzioni.

- **Edit Utenti**. Permette di assegnare privilegi alti o bassi agli utenti e di modificarne le opzioni.

- **Enciclopedia**. E' il luogo dove si creano le enciclopedie, elenchi di termini ordinati alfabeticamente.

- **Eventi Storici**. E' il posto dove creare un evento ricorrente per ciascun giorno importante del forum sul quale stiamo lavorando.

- **FAQ**. Qui si riportano le domande più frequenti relative al forum.

- **Forums**. Consente di creare forum di discussione su qualsiasi argomento.

- **HTTP Referers**. Se un sito ha un riferimento al nostro (ndt: cd. link), qui verrà registrato.

- **Messaggi**. E' il luogo dove vengono collocati gli annunci che vengono pubblicati nella parte centrale e superiore del sito, e dove su può descrivere il tema del sito ed a chi è destinato.

- **Moduli**. Questa opzione gestisce i moduli di **PHP-Nuke**.

- **Newsletter**. Invia per posta un messaggio informativo a tutti gli utenti registrati di PHP-Nuke.

- **Optimize DB**. Ottimizza il database di **PHP-Nuke**. Questa opzione va utilizzata quando il sistema è molto lento.

- **Recensioni**. E' il posto dove si creano le pagine delle recensioni. Le recensioni possono essere di gruppo, di programmi, film o qualsiasi altra cosa che si desidera.

- **Manager Sezioni**. Qui su creano nuove sezioni di iteresse per il forum.

- **Preferenze**. E' il posto dove si configura il sito PHP-Nuke.

- **Articoli**. Qui si rivedono i testi inviati dagli utenti registrati.

- **Sondaggio**. Il luogo dove si gestiscono le inchieste che vedranno i visitatori.

- **Argomenti**. Consente di aggiungere od eliminare un argomento di discussione.

- **Web Links**. I collegamenti ad altri siti si amministrano da qui.

- **Logout/Exit**. Uscita dal sistema. Si può impiegare per cambiare l'account di utente: ad esempio, se si entra come amministratore ed invece si intende diventare un utente normale, si deve utilizzare questa opzione.

Come si può osservare sono molte le opzioni a disposizione dell'amministratore. Vedremo in dettaglio le più importanti, soprattutto quelle destinate al processo di edizione.

2.4.2. Aggiungere un nuovo editore/amministratore

Gli editori sono gli incaricati di rivedere e pubblicare gli articoli. Per aggiungerne uno è sufficiente accedere all'opzione “Edit Amministratori”. Dopo il messaggio “Amministrazione Autori” appare una prima sezione dove si posson modificare le informazioni relative agli amministratori. Lasciamo perdere per ora questa parte ed andiamo alla creazione di un nuovo amministratore, le cui opzioni sono qui sotto esattamente riportate:

Aggiungi Nuovo Amministratore

Nome:	(richiesto, non potrà più essere modificato)		
Nickname:	(richiesto)		
Email:	(richiesto)		
URL:			
Permessi:	Articoli	Argomenti	Utenti
	Sondaggi	Sezioni	Web Links
	Eventi Storici	FAQ	Download
	Recensioni	Newsletter	Forum
	Contenuto	Enciclopedia	**Super User**
	ATTENZIONE: Se Super User viene selezionato, l'Utente aquisisce Pieno Accesso!		
Password	(richiesto)		

Aggiungi Autore

Il primo dato richiesto dal sistema è il nome dell'amministratore, che non potrà essere poi cambiato in quanto, costituendo la chiave del campo delle collaborazioni, la sua modifica potrebbe intaccare l'integrità del sistema. Il dato seguente è il nickname (soprannome) dell'amministratore ed è quello che apparirà nel sistema. Se non si desidera utilizzare un soprannome, è sufficiente scrivere lo stesso nome indicato nella precedente richiesta. L'account di indirizzo elettronico è un altro dato indispensabile. Eventualmente, se l'amministratore ha una pagina web, questa può essere indicata nella casella URL.

La parte dei permessi è più complicata. Che diritti attribuire all'amministratore? Fondamentalmente i diritti sono divisi in capacità di modificare gli articoli, argomenti, utenti, sondaggi, sezioni, web link, eventi storici, FAQ, download, recensioni, newsletter, forum, contenuto ed enciclopedia. Infine si posso concedere tutti i diritti di account dell'amministratore se selezioniamo “Super User”. E' possibile che un amministratore abbia uno o più compiti a seconda della quantità di caselle marcate. L'unica che non conviene combinare con le altre è “Super User” perché, avendo tutti i diritti, non ha senso aggiungere un'altra opzione.

Infine si scrive la password che utilizzerà l'amministratore per accedere al sistema e si invia con il bottone “Aggiungi Autore”.

2.4.3. Revisione degli articoli inviati dagli utenti

Continuando con la logica seguita nella parte precedente, vedremo in che modo l'amministratore revisiona e pubblica un articolo inviato da qualcuno. Per far ciò l'amministratore deve accedere alla voce “Articoli” in modo che gli appariranno tutti gli articoli inviate dagli utenti: a questo punto potrà modificarli o cancellarli a seconda della loro rilevanza nella comunità virtuale che si vuole creare.

Nuovi Articoli Inseriti

(Cancella)	La UPN avvia un nuovo corso di PHP-Nuke	Tutto	2003-06-26@18:47:18
(Cancella)	Nessun Soggetto	Tutto	2003-06-26@18:45:32
(Cancella)	PHP Nuke	Tutto	2003-06-26@18:45:01
(Cancella)	Interculturalità	Tutto	2003-06-26@18:44:16
(Cancella)	Mio Corso PHP	Tutto	2003-06-26@18:43:19
(Cancella)	Nessun Soggetto	Tutto	2003-06-26@18:42:00
(Cancella)	CINEMA FRANCESE	Tutto	2003-06-26@18:40:52
(Cancella)	Educazione interculturale e i diritti umani degli indigeni	Tutto	2003-06-26@18:40:01
(Cancella)	Nessun Soggetto	Tutto	2003-06-26@18:38:57
(Cancella)	Momenti di prova? o a prova?	Tutto	2003-06-26@18:38:20
(Cancella)	GRANDE HALLOWEN DEL ROCK	Tutto	2003-06-26@18:36:50
(Cancella)	Nessun Soggetto	Tutto	2003-06-26@18:35:10

Se l'amministratore decide di pubblicare l'articolo, basta che lo selezioni con il mouse. Nella pagina di inserzione dell'articolo si può inviare all'utente un indirizzo o un messaggio elettronico attraverso **PHP-Nuke**. Ciò può risultare utile in caso ci siano dei dubbi sul materiale da pubblicare o si desideri ampliare il testo.

Durante la gestione dell'articolo, è possibile modificare il nome dell'autore, il titolo e l'articolo stesso. Altresì si può cambiare la “categoria” in modo da evitare che l'articolo appaia nella pagina principale. Per questa ragione si rende necessario predisporre una nuova categoria e ciò si può fare mentre si sta controllando una collaborazione selezionando la opzione “Aggiungi” che sta giusto davanti alle categorie. In seguito si riceverà una richiesta che dice: “Pubblica in home page?”. Tale domanda dipende dalla categoria. Selezionando “No”, cesserà di apparire nella pagina principale, a condizione che non appartenga alla categoria “Articoli”.

La domanda successiva recita “Attivare i commenti per questo articolo?”. ciò serve per consentire, o meno, agli utenti di commentare l'articolo. Per creare un foro di discussione su un articolo bisogna rispondere “Si”.

Poi si può controllare il “Testo” che è quello che appare di primo acchito. Rappresenta il contenuto dell'articolo. Il testo per esteso si impiega se l'articolo è molto lungo e richiede più spazio di un paragrafo.

Le note permettono all'editore di fare commenti sulla collaborazione prestata dall'utente. Eventualmente possono essere impiegate per moderare le opinioni del collaboratore o per dare un taglio “editoriale” nel rispetto della collaborazione.

E' possibile programmare l'articolo decidendo di non pubblicarlo immediatamente ma solo dopo un certo orario o giorno. Ciò è utile quando si prepara un annuncio speciale che deve essere pubblicato a partire da un certo momento.

Infine si può selezionare tra le opzioni “Anteprima Articolo”, per vedere come l'articolo apparirà pubblicato, “Cancella Articolo”, per cancellarlo e “Invia Articolo” per la pubblicazione immediata o secondo il calendario di programmazione prima descritto.

C'è dell'altro. Ad ogni collaborazione può essere associata un'inchiesta. Cioè si può promuovere eventualmente una votazione sul contenuto dell'articolo o sull'argomento da esso trattato. Per

attivarla è molto semplice: basta formulare la domanda e fino a dodici risposte possibili.

2.4.4. Come scrivere un articolo

Nello stesso modo in cui un utente può scrivere un articolo, così l'amministratore può accedere al modulo di “Nuovo Articolo”, dove verranno riproposte le medesime opzioni riscontrate revisionando l'articolo di un utente comune. La differenza fondamentale è che l'editore pubblica immediatamente il testo senza la necessità di alcuna approvazione. Tale facoltà deve essere utilizzata con molta prudenza poiché l'immediatezza della pubblicazione comporta lo svantaggio della mancanza di riflessione. Dal punto di vista tecnico non c'è molto da fare, tuttavia è possibile costituire un “comitato editoriale” che discuta sugli argomenti da pubblicare e che l'editore si astenga dall'avvalersi da detta facoltà nel pubblicare testi. Se, perciò, l'editore scriverà un articolo, dovrà accedere al sistema come normale utente e sottoporlo all'anzidetto comitato editoriale di cui, eventualmente, farà anche parte, nel modo visto nella sezione 2.4 alla pagina 10.

2.4.5. La creazione della comunità virtuale

Una volta abilitato il foro, è necessario farlo conoscere a tutti i partecipanti della comunità virtuale. Alle volte ci sono comunità che crescono da sole grazie all'interesse comune verso un argomento specifico, altre volte invece ci sono quelle che sono forzate, come possono esserlo i corsi virtuali necessari per essere promossi in una materia.

Per invitare un nuovo partecipante nel foro, basta inviargli l'indirizzo internet di dove è collocata la pagina web. Per esempio, nel nostro caso, la pagina web di questo corso si trova in http://curso.ajusco.upn.mx (per il testo originale - ndt).

Il procedimento per l'iscrizione è semplice però si richiede che l'utente abbia un indirizzo di posta elettronica: se costui non ce l'ha, non è un problema, diciamogli di sottoscrivere un account presso http://mail.yahoo.com che ha un eccellente servizio e un ottimo trattamento, sebbene ci sarà chi preferirà http://www.hotmail.com, http://www.starmedia.com o qualcun altro sito meno conosciuto. E' qualcosa che l'utente dovrà scegliere liberamente e da solo. Una volta attivato un account di posta, dovrà registrarsi nella casella che dice “Login” e da lì selezionare il collegamento che dice “Crealo Qui!”. Terminato di riempire il formulario, l'utente riceverà tramite e-mail la sua password.

Un utente con account della nostra comunità virtuale ha il permesso di collaborare con uno scritto o di partecipare ad un foro. Inoltre può modificare l'aspetto visivo della pagina web, selezionando un tema, e di effettuare piccoli cambiamenti nel suo account, come cambiare la sua password o l'indirizzo della sua pagina web.

Mantenere una comunità virtuale è un lavoro impegnativo dal momento che richiede uno scrupoloso contatto con ciascuno dei suoi membri: ascoltiamo i loro problemi ed agiamo di conseguenza. Una comunità virtuale insoddisfatta di disperde alla prima difficoltà. E' per tale ragione che l'amministratore deve guidare i commenti giunti nel foro e, se lo ritiene opportuno, deve moderare quelli che possono mandare a monte o danneggiare la comunità stessa.

Qui di seguito si elencano alcuni consigli di carattere generale che possono contribuire a creare e a mantenere una comunità virtuale.

- Quando si intende dare inizio alla comunità virtuale, è conveniente far partecipare un gruppo di persone che condividano un interesse comune e rendere manifesti obbiettivi, scopi e importanza del gruppo.

- Offrire materiali di richiamo per la comunità (software, documenti, grafici, musica e qualsiasi altro che sia pertinente a quel nucleo associativo).

- Moderare le polemiche che possono spaccare la comunità.

- Proporre un complesso di regole di comportamento.

- Dare una risposta rapida ai contributi che arrivano agli editori: così se si tratta di risposta negativa, dovremo trattare con tatto l'utente contributore.

- Sostenere la sensazione di appartenenza ad una comunità.

2.4.6. Configurazione iniziale

Una volta presa la decisione di utilizzare **PHP-Nuke** per creare un foro, le prime cose da fare sono spiegare il perché del foro e selezionare la rappresentazione visiva della nostra comunità. Può essere conveniente includere le immagini che identificano la nostra istituzione o il nostro gruppo di lavoro.

Redatta la spiegazione dell'esistenza del foro, è molto semplice posizionarla nella pagina principale. Scegliamo la voce “Messaggi” e lì apparirà un messaggio iniziale il cui titolo è “New ML message system”, cancelliamolo con il collegamento che dice “cancella” e creiamo un nuovo messaggio con la spiegazione dell'esistenza del foro. Tale messaggio può esser scritto in HTML e contenere qualche immagine, se lo vogliamo. Nella prossima parte vedremo come far ciò; per ora ci limiteremo a scrivere un semplice testo. Per esempio:

> Questo è un foro dedicato alla discussione su argomenti attinenti all'uso di **PHP-Nuke** per la creazione di fori, notiziari e conversazioni via internet come strumento per l'educazione a distanza e la integrazione delle comunità virtuali.

Siccome si tratta della presentazione del foro, è possibile selezionare l'opzione “Illimitato” alla voce “Scadenza”, in modo che questo messaggio apparirà sempre nella pagina principale del nostro foro.

L'altra configurazione indispensabile si ha attraverso l'opzione “Preferenze”. Le scelte disponibili sono le seguenti:

- Info Generali Sito
  - Nome Sito
  - URL Sito
  - Logo

- Slogan
    - Data Inizio Sito
    - Email Amministratore
    - Articoli in Top Page
    - Articoli in Home
    - Articoli nel Box Articoli Vecchi
    - Attivare Ultramode
    - Abilita Anonimi a Postare
    - Tema di Default
    - Seleziona la Lingua
    - Formato Ora Locale
- Opzioni Multilingua
    - Attivare le caratteristiche multilingua?
    - Mostrare le bandierine al posto della lista?
- Opzioni Banners
    - Attivare Banners
- Messaggi Piè Pagina
    - Piè Pagina Linea 1
    - Piè Pagina Linea 2
    - Piè Pagina Linea 3
- Backend Configurazione
    - Backend Titolo
    - Backend Linguaggio
- Notifica Nuovi Articoli all'Amministratore
    - Notificare nuovi inserimenti via email?

- Email a cui inviare il messaggio
- Soggetto Email
- Messaggio Email
- Email Account (Da)

- Moderazione commenti
  - Tipo di Moderazione
- Opzioni Commenti
  - Limite Commenti in Bytes
  - Nome di Default Utente Anonimo
- Opzioni Grafica
  - Menu Grafico in Amministrazione?
- Opzioni Varie
  - Attivare Referenti HTTP?
  - Quanti Referers vuoi al Massimo?
  - Attivare Commenti in Sondaggi?
  - Attivare i commenti negli articoli?
- Opzioni Utente
  - Lunghezza Minima password Utenti?
  - Attivare i messaggi in Broadcast?
  - Attivare Headlines Reader?
  - Permetti agli utenti di cambiare il numero di News in Home?
- Opzioni di censura
  - Modalità Censura
  - Sostituisci le parole censurate con
- Opzioni del servizio WebMail

- Messaggio a piè di pagina in tutte le e-mail inviate
- Permetti ai tuoi utenti di inviare e-mail?
- Permetti ai tuoi utenti di inviare allegati?
- Directory temporanea degli allegati
- permetti agli utenti di vedere/leggere gli allegati?
- Directory temporanea degli allegati ricevuti
- Max. numero di accounts
- Questo servizio è basato in un singolo account?
- Nome di default dell'Account singolo
- Default POP3 Mail Server
- Path di default delle immagini mailbox
- Filtrare gli header nel forward

- Salva Modifiche

Di tutte queste opzioni, per il momento le modificheremo una ad una per vedere il comportamento di **PHP-Nuke**. Ne abbiamo alcune che sono ad effetto immediato come, per esempio, il "Nome Sito", in cui scriveremo semplicemente "Appunti del corso di creazione di forum, notiziari e conversazioni con PHP-Nuke". Altre, come "URL Sito" possono sembrare più misteriose. In particolare l'URL del sito è, per esempio, http://www.nomesito.com e rappresenta l'indirizzo internet del sito **PHP-Nuke** che stiamo amministrando. Non toccheremo per ora l'opzione Logo del sito, posto che non sappiamo ancora come inserire un file grafico in **PHP-Nuke**. "Slogan" potrebbe essere "Creare comunità virtuali per l'educazione", "Educare per trasformare" o "Voto effettivo, no rielezione". La "Data Inizio Sito" serve unicamente come riferimento, cosicché, per esempio, potremmo scrivere "Novembre 2001". La "Email Amministratore" è molto importante essendo il mezzo tramite cui vengono segnalati lagnanze, errori o difetti che riguardano il sito. In questo caso può essere del tipo "info@nomesito.com".

Abbiamo invece altre opzioni meno immediate che, per ora, ignoreremo semplicemente. Passiamo allora alla opzione "Abilita Anonimi a Postare?": questa chiede di scegliere se qualunque visitatore, anche non registrato, possa inviare un articolo al nostro foro. Tale invio non verrà pubblicato senza il consenso dell'amministratore. Detta opzione risulta utile quando è richiesto un foro più aperto possibile poiché permette l'anonimato dei collaboratori.

Il tema di default consente di modificare l'aspetto del foro e per ora lo lasceremo invariato. La lingua del sito è buona idea che sia l'italiano. Il formato del tempo locale deve essere impostato "it_IT" per l'Italia. Adesso le "Opzioni Multilingua" le lasceremo disattivate, però in futuro, sarà possibile attivarle e, con qualche difficoltà, potremo aggiungere altre lingue come il Tzotzil, il Maya o il Nahuatl (ndt.: così nel testo originale): il problema sarà scrivere le traduzioni dei

messaggi in tali lingue. Per ora infatti esistono le traduzioni del PHP-Nuke nelle lingue europee, in arabo e in alcuni idiomi orientali.

I *banners* vengono impiegati nei siti commerciali e per adesso ignoreremo completamente questa parte.

I messaggi a piè di pagina servono per fornire informazioni generali su sito. Personalmente la prima cosa da fare è cancellare quelle preimpostate in un **PHP-Nuke** appena installato poiché non vedo grande utilità nel pubblicizzare il sistema con cui stato costruito il foro.

Il *backend* è un'opzione avanzata che vedremo nella sezione 4.3.5 e serve per scambiare informazioni con altri siti.

Anche le opzioni di default per i *weblink* o collegamenti ipertestuali verranno commentate più avanti nella sezione 4.22.

L'invio di articoli all'amministratore è molto importante. L'opzione di notificare via e-mail i nuovi articoli serve ad avvisare immediatamente, tramite la posta elettronica, il gestore di un foro se c'è una nuova collaborazione in attesa. Ciò snellisce la pubblicazione degli articoli perché le persone consultano anche più volte al giorno il proprio indirizzo di posta, ma non possono certo controllare ogni cinque minuti se è arrivata una nuova collaborazione. L'Email a cui inviare il messaggio è l'indirizzo dell'amministratore o editore a cui giungerà l'avviso di arrivo di una nuova collaborazione. Il “Soggetto Email” ci consente di selezionare l'oggetto del messaggio che si riceverà, il Messaggio Email è il contenuto e l'Email Account è il nome dell'utente da cui si invia l'email, per esempio, “Il fantasma del foro” potrebbe essere un buon mittente.

La moderazione dei commenti è un argomento molto interessante. Se il foro è aperto e consente la partecipazione agli utenti anonimi, si presta a qualche abuso da parte di questi. Pochi, che si dedichino ad insultare tutti gli altri, possono causare gravi danni alla coesione interna del gruppo. Perciò è necessario attivare la moderazione dentro un foro se si permette l'accesso ad utenti anonimi o se non si ha completa fiducia nei partecipanti.

Con le Opzioni Commenti si può limitare la dimensione dei commenti a 4096 byte che corrisponde più o meno ad una cartella dattiloscritta: ogni byte, per chiarezza, è una lettera, uno spazio o qualsiasi altro simbolo. Il “Nome di Default Utente Anonimo” è il modo in cui si presenteranno gli utenti non registrati che partecipano ad una discussione. “Anonimo” è una buona idea, però possiamo usare nomi più divertenti come “Franco tiratore”, “Uomo senza volto”, “Ombra del capo” o qualsiasi altro che ci suggerisce la fantasia.

L'opzione “Menu Grafico in Amministrazione” rende più gradevole la gestione del **PHP-Nuke** presentando in modalità grafica le possibilità dell'amministratore.

In quanto alle opzioni varie, il numero di articoli in amministrazione dipende dal gusto dell'editore e dalla quantità di articoli pubblicati nel foro. Sono i testi che sono visibili all'amministratore. La lunghezza minima delle password di utente aiuta ad evitare quelle ovvie come “A”, “1” che sono fonte di problemi di sicurezza. Cinque è un buon numero, ma se sarà maggiore, maggiori sarà pure la scomodità per gli utenti.

L'attivazione dei commenti nei sondaggi e negli articoli sono una questione di scelta personale dell'amministratore: attivateli se li considerate necessari.

Infine, affinché il sistema accetti le modifiche, dovremo premere il pulsante “Salva Modifiche”. Con ciò abbiamo già una buona panoramica sulle possibilità di **PHP-Nuke** però è necessario apprendere a maneggiare meglio alcuni aspetti tecnici della costruzione delle pagine web per ottenere maggior profitto dalle capacità di questo sistema. Perciò , di seguito presentiamo il capitolo dedicato a come creare pagine web, intitolato “Scrittura con HTML”. Con tali basi, utilizzeremo meglio **PHP-Nuke**.

Capitolo 3

Scrivere con HTML

3.1. Cos'è HTML?

HTML significa, nella sigla in inglese, Linguaggio di Marcatura per Ipertesti (HyperText Markup Language – ndt.). E si tratta di una forma molto semplificata per comunicare ad un computer come rappresentare un testo. Per esempio, se desideriamo scrivere una frase in corsivo, basta scrivere <I> *Questa frase è in corsivo* </I> e questa apparirà così.
In generale i marcatori (tag) HTML seguono questa forma:

<NOME_DEL_MARCATORE PROPRIETA' ...>

Per terminare un marcatore, si scrive semplicemente:

</NOME_DEL_MARCATORE>

Chiudendo un marcatore, non è necessario ripetere le proprietà già indicate precedentemente.
C'è' inoltre un altro tipo di codici utilizzati in HTML, che sono chiamati metacaratteri. Ad esempio, per scrivere una a accentata, si può scrivere **á** oppure direttamente la lettera **à**. Generalmente conviene scrivere gli accenti con questa simbologia giacché in altri sistemi, come in MS-DOS o Macintosh, gli accenti scritti in maniera diretta si vedono in modo sbagliato. Ciò è dovuto ad internet che utilizza quali font quelli previsti dalla norma ISO-8859-1 e, cioè, i caratteri dell'alfabeto latino occidentale. In MS-DOS è stata creata invece una propria norma che non coincide con questo standard e qualcosa di simile è accaduto con Macintosh. Cosicché se si scrive un accento direttamente in MS-DOS è probabile che non coincida con l'accento utilizzato nei caratteri ISO-8859-1. Tuttavia, utilizzando un qualsiasi editor in Linux o Windows, gli accenti si codificheranno secondo questa norma e, in genere, funzioneranno correttamente.
I metacaratteri seguono la seguente struttura:

```
&nome_del_metacarattere;
```

Il simbolo “&” o *ampersand* come è noto in inglese (*e commerciale* in italiano), il nome del metacarattere e il punto e virgola “;” per terminare la segnalazione che è stato inserito un carattere speciale.
Finora abbiamo parlato di com'è la struttura dei simboli. D'ora in poi si parlerà dell'ordine che devono seguire. Per iniziare qualsiasi pagina di Internet conviene scrivere ciò che segue:

<HTML>

```
<HEAD>
<TITLE>Titolo della pagina</TITLE>
</HEAD>
<BODY>

... Qui va inserito il contenuto della pagina ...

</BODY>
</HTML>
```

Come si può osservare, per ciascun marcatore di apertura, si deve utilizzarne uno corrispondente per indicare la chiusura.

3.2. Primi passi (grassetto, corsivo, sottolineato)

Una delle prime cose da fare per confezionare un testo è sapere come scrivere in grassetto, corsivo e altri semplici attributi delle lettere.

Per esempio, per scrivere <B>**Questo testo è in grassetto**</B> bisogna racchiudere il testo che si vuole in grassetto entro i simboli <B> e </B>. Il grassetto in inglese si chiama *bold*, da qui l'abbreviazione <B>. Nel caso del corsivo, chiamato dagli anglofoni *italics*, va scritto nella seguente maniera: <I>*testo in corsivo*</I>. Qui di seguito riportiamo gli attributi per manipolare un semplice testo:

<B>	Grassetto
<EM>	Enfasi
<I>	Corsivo
<U>	Sottolineato
<TT>	Carattere macchina da scrivere (Courier)

Ricordate che, per terminare l'uso di ciascuno di questi si deve chiudere con </marcatore>.

3.3. Come costruire una semplice pagina web

Per creare una pagina web in Windows, si può aprire il Notepad con i bottoni “Start”, “Programmi”, “Accessori” e “Notepad”. Una volta che è apparso il notepad, si scrive il testo del seguente esercizio e, una volta finito, si seleziona il menù “File”, “Salva come” e si scrive prova.html che è il nome della pagina web appena creata.

Per vedere i risultati basta semplicemente premere due volte il bottone destro del mouse sopra il

documento appena creato che molto probabilmente si trova nella cartella “Documenti”.

Esercizio: la mia prima pagina web

Scrivi una breve lettera come la seguente:

```
Cara nonnina:
Ti scrive il tuo nipote
<B>Giovanni</B>,
il figlio di Emilio, per dirti che
intendo frequentare un'Università
meravigliosa, l'Università Nazionale di
Pedagogia. E' un posto formidabile ai
piedi dell'Ajusco.
Per questo tutto l'anno il posto è
fresco.
Tuo nipote che ti vuol bene.
Giovanni
```

Osservate che la parola “Giovanni” appare in grassetto dato che l'abbiamo indicato al navigatore (browser) che ha così provveduto utilizzando i marcatori <B> e </B>. Si noterà tuttavia che, quantunque sia stato lasciato spazio sufficiente tra le righe, il navigatore mostrerà tutto il testo su una sola linea. Questo dipende dal navigatore che necessita di certi comandi speciali per saltare le righe, argomento che tratteremo più avanti.

3.4. Struttura gerarchica di HTML

Il testo scritto in Html può avere una struttura gerarchica. Ciò è fattibile utilizzando una serie di marcatori speciali noti come intestazioni: <H1>, <H2>, <H3>, ..., <H9>. Le intestazioni assegnano un livello di importanza a ciascun titolo di un documento.

Cosicché, per avere un'intestazione di primo livello basta scrivere:

```
<H1>Questa è un'intestazione di primo livello</H1>
```

Nell'esempio seguente si possono notare cambi di dimensioni dipendenti dal livello di intestazione utilizzato:

Se si scrive:	si ottiene
`<H1>Questa è un'intestazione di primo livello</H1>`	Questa è un'intestazione di primo livello
`<H2>Questa è un'intestazione di secondo livello</H2>`	Questa è un'intestazione di secondo livello
...	
`<H9>Questa è un'intestazione di nono livello</H9>`	Questa è un'intestazione di nono livello

Esercizio: Visione gerarchica

Creare una pagina web dove si mostrano tutti i livelli gerarchici dall'1 al 9.

3.5. Paragrafi e salti di linea

Un testo assai lungo è troppo noioso da leggere. Per tale motivo servono i paragrafi. In HTML i paragrafi si separano con i marcatori <P> e </P>. Con questi marcatori, paragrafi vengono separati gli uni dagli altri. Questo è poi un caso in cui si fare a meno del marcatore di chiusura: basta cioè scrivere <P> alla fine del paragrafo per ottenere la voluta separazione, senza necessità di ottemperare alle regole normali.

Per interrompere una linea in un punto preciso prima del termine predefinito della riga, è necessario l'uso del marcatore di interruzione di riga <BR>. Questo viene solitamente impiegato, ad esempio, nella scrittura di una poesia:

Il seguente codice HTML...

```
<P>
Era un uomo attaccato ad un naso,<BR>
era un naso superlativo,<BR>
era un naso boia e scriba,<BR>
era un pesce spada molto barbuto.</P>

<P>Francisco de Quevedo</P>
```

produce tali risultati

```
Era un uomo attaccato ad un naso,
era un naso superlativo,
era un naso boia e scriba,
era un pesce spada molto barbuto.

Francisco de Quevedo
```

Il comando <BR> indica che la riga va spezzata, anche se fa parte di un paragrafo. Anche tale marcatore non richiede di essere chiuso.

3.5.1. Allineamento di testi e paragrafi

Per centrare un testo è possibile scrivere:

```
<CENTER>Testo centrato</CENTER>
```

Ci sono altri sistemi per manipolare il testo che non sempre funzionano: per esempio,

```
<P ALIGN=”RIGHT”>
```

allinea un testo a destra e

```
<P ALIGN=”JUSTIFY”>
```

lo giustifica sui due margini.
Naturalmente

```
<P ALIGN="LEFT">
```

funziona come si suppone e, cioè, allinea il testo a sinistra. Sfortunatamente questi effetti non sono visibili in tutti i navigatori.

3.6. Ipertesti e collegamenti

La forza di HTML non sta nella generazione di testi bene o mal formattati bensì la possibilità di collegare testi a testi, immagini e qualsiasi altro materiale audiovisivo. Tale possibilità è ottenibile con gli collegamenti ipertestuali (hyperlink).
Per creare un ipervincolo, è necessario scrivere quanto segue:

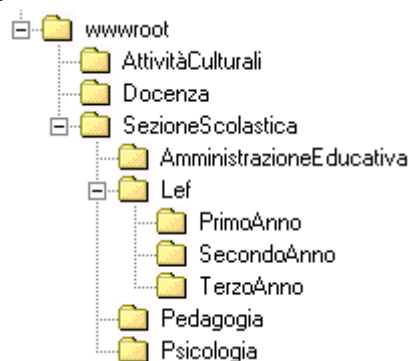
```
<A HREF="altrodocumento.html">Altro documento</A>
```

Osservate che l'etichetta <A>, come molte altre di HTML, deve essere chiusa con </A>. La proprietà più importante di <A> è HREF (*Hyperlink Reference* o riferimento a collegamento ipertestuale) che indica dove si trova il documento che si intende raggiungere quando si aziona questo link. Il contenuto di HREF deve essere un URL (*Uniform Resource Locator* o Localizzatore Uniforme di Risorse), cioè che indica un formato speciale. Tale formato speciale è molto semplice perché si può trattare solo del nome di un file collocato nello stesso computer, come nell'esempio precedente, o una risorsa localizzata in un punto qualsiasi di internet, se viene indicato il protocollo di comunicazione che si sta utilizzando, per esempio

```
<A HREF="http://www.upn.mx/index.html">Pagina Web di UPN</A>
```

indica che il documento sta in un luogo determinato su internet. Questa è la forza di HTML: è più facile richiamare pagine e altri oggetti dentro o fuori del nostro ambiente. La prima parte, che dice http, è la abbreviazione di *HyperText Transfer Protocol* o protocollo di trasferimento di ipertesti. Ciò indica che si devono utilizzare le risorse di comunicazione esterna del navigatore per raggiungere il sito e dunque segue il percorso completo fin dove si incontrerà il file che desideriamo vedere. In questo caso, index.html.

3.6.1. Struttura delle directory e dei vincoli ipertestuali

Fin dagli anni sessanta, quand fu inventato il sistema operativo Unix, si scelse una modalità di guardare l'informazione in maniera strutturata. Il file system che si disegnò a quei tempi si comporta come una struttura ad albero, cioè come un albero con le sue radici, rami e sottorami. Di fatto, la prima directory di un file system è conosciuta come “directory radice” (root); i rami invece come “cartelle”, “folder” o sottodirectory. Questa idea di struttura è sopravvissuta per oltre quarant'anni ed anche oggigiorno è seguita, come nel seguente esempio, dove si può osservare la figura di un albero di directory nel sistema operativo Windows.

I vincoli ipertestuali impiegano la stessa struttura delle sottodirectory. Per esempio, se si desidera aprire un collegamento ad un file nella stessa macchina, ma in un'altra sottodirectory, si può scrivere

```
<A HREF=”/directory/sottodirectory/file.html”>File</A>
```

Ciò tuttavia costituisce un riferimento assoluto perché punta al medesimo server dove si trova la pagina attuale.

Infine, si possono costruire ipercollegamenti relativi alla sottodirectory da cui si sta puntando ad altro collegamento:

```
<A HREF=”sottodirectory2/file2.html”>File 2</A>
```

Generalmente la struttura di un ipercollegamento o iperlegame è la seguente

```
<A HREF=URL_puntata>Testo o immagine richiamata dall'ipervincolo</A>
```

URL significa *Uniform Resource Locator*, che, in italiano, significa localizzatore uniforme di risorse e cioè, per chiarire, è il modo per trovare un file in internet. Una URL può essere costituita da qualsiasi direzione o destinazione valida nel Web.

3.7. Immagini

Per inserire immagini in una pagine web si utilizza l'istruzione

```
<IMG SRG=”immagine.jpg”>
```

La parte che si trova tra le virgolette contiene una URL, cioè può essere il nome del file grafico,

se sta nella stessa directory della nostra pagina, oppure un riferimento assoluto o relativo ad altra directory o immagine che si trova in qualche luogo di internet.

Se utilizziamo un'immagine all'interno di un ipercollegamento, si possono ottenere pagine web molto belle, tuttavia avremo un bordo azzurro tutto attorno all'immagine che, una volta utilizzato l'ipervincolo, muterà di colore per trasformarsi in un bordo viola. Per evitare tale bordo si può scrivere la chiamata all'immagine in questo modo

```
<IMG SRC="immagine.jpg" BORDER ="0">
```

Le immagini sono collocate nella posizione da cui sono richiamate. Se serve porre un'immagine in un punto preciso, è necessario ricorrere alle funzioni di allineamento già descritte precedentemente o all'uso delle tabelle che danno un migliore controllo sul posizionamento all'interno della pagina web.

Esercizio: un collegamento grafico all'Università

Se si vuole porre un logo che porti direttamente alla pagina web dell'Università, si può digitare il seguente codice:

```
<A HREF="http://www.upn.mx"><IMG
 SRC="http://www.upn.mx/images/upn.gif"
 BORDER="0" WIDTH="50"></A>
```

Il navigatore aggiusterà automaticamente la dimensione verticale. Se si desidera, per qualche motivo, deformare l'immagine e stabilire un'altezza diversa da quella automatica, si può impiegare la proprietà HEIGHT.

Una cosa che non è stata detta è che le URL distinguono la differenza tra maiuscole e minuscole, cosicché bisogna prestare molta attenzione a ciò che si scrive poiché ABC non è uguale a abc.

3.8. Liste

Una struttura molto utile è la lista. In HTML ci sono due tipi di liste: quelle che mostrano un punto alla sinistra e quelle che numerano gli elementi. Per ottenere una lista puntata si scrive

questo codice

```
<UL>
<LI>Primo elemento
<LI>Secondo elemento
<LI>Terzo elemento
<LI>Quarto elemento
</UL>
```

che produce tale risultato

```
o Primo elemento
o Secondo elemento
o Terzo elemento
o Quarto elemento
```

Il marcatore </LI> non è obbligatorio e perciò può essere omesso. Se al posto di un punto si vuole che appaia un'altra cosa, si può scrivere, per esempio,

```
<UL TYPE="SQUARE">
<LI>Primo elemento
<LI>Secondo elemento
<LI>Terzo elemento
<LI>Quarto elemento
</UL>
```

e così, invece di mostrare dei punti pieni, mostrerà quadretti. I tipi possibili sono:

Tipo	Significato
DISC	Punto pieno standard
CIRCLE	Punto vuoto
SQUARE	Punto quadrato

Affinché la lista sia numerata e ordinata, bisogna scrivere

questo codice

```
<OL>
<LI>Primo</LI>
<LI>Secondo</LI>
<LI>Terzo</LI>
<LI>Quarto</LI>
</OL>
```

che produce questo risultato

```
1. Primo
2. Secondo
3. Terzo
4. Quarto
```

Così come esistono vari tipi di elenchi puntati, così ci sono diversi tipi di numerazione, riportati nella seguente tabella:

Tipo	Significato
1	Numeri arabi. E' lo standard
A	Lettere maiuscole
a	Lettere minuscole
I	Numeri romani
i	Numeri romani in minuscolo

Per esempio

questo codice

produce questo risultato

```
<OL TYPE="i">
```

```
<LI>Primo</LI>                  i. Primo
<LI>Secondo</LI>               ii. Secondo
<LI>Terzo</LI>                iii. Terzo
<LI>Quarto</LI>                iv. Quarto
</OL>
```

Esercizio: liste dentro liste

Scrivere un file HTML con il seguente contenuto e spiegare il risultato:

```
<UL TYPE=”CIRCLE”>
<LI>Pollo all'arancia
<OL TYPE=”i”>
<LI>Un pollo
<LI>Sei arance
</OL>
<Omelette di formaggio>
<OL TYPE=”i”>
<LI>Due uova
<LI>Formaggio Asiago
</OL>
</UL>
```

3.9. Tabelle

Le tabelle costituiscono oggigiorno uno degli elementi più utili e importanti per la formazione delle pagine web.

L'esempio di tabella più semplice è la tabella costituita da un solo elemento che andrà scritta così:

```
<TABLE>
<TR><TD>Tabella di un solo elemento</TD><TR>
</TABLE>
```

Osservate i nuovi marcatori <TR> e <TD>. Il primo di questi serve per creare righe, mentre l'altro crea le colonne. Adesso costruiamo una tabella più interessante:

```
<TABLE>
<TR><TH>Lista dei prezzi</TH></TR>
<TR><TH>Prodotto</TH><TH>Prezzo al kg.</TH></TR>
<TR><TD>Arance dolci in reti da kg. 1</TD><TD>1,25</TD></TR>
<TR><TD>Limoni</TD><TD>1,71</TD></TR>
</TABLE>
```

che produrrà il seguente risultato:

Abbiamo utilizzato il nuovo marcatore <TH> che consente di centrare ed evidenziare in grassetto un elemento della tabella. La tabella, senza dubbio, non si vede molto bene perché “Lista dei prezzi” non è centrata nella tabella, cosicché andranno modificate alcune cose:

Lista dei prezzi	
Prodotto	**Prezzo al kilo**
Arance dolci in reti da kg. 1	1,25
Limoni	1,71

```
<TABLE>
<TR><TH COLSPAN=”2”>Lista dei prezzi</TH></TR>
<TR><TH>Prodotto</TH><TH>Prezzo al kilo</TH></TR>
<TR><TD>Arance dolci in reti da kg. 1</TD><TD>1,25</TD></TR>
<TR><TD>Limoni</TD><TD>1,71</TD></TR>
</TABLE>
```

COLSPAN=”2” consente di espandere un elemento su due colonne. Dunque il risultato sarà il seguente:

Lista dei prezzi	
Prodotto	**Prezzo al kilo**
Arance dolci in reti da kg. 1	1,25
Limoni	1,71

Si può anche inserire la proprietà ROWSPAN per unire delle colonne. Seguendo lo stesso esempio, e supponendo che le arance costino come i limoni, si può scrivere la tabella in questo modo:

```
<TABLE>
<TR><TH COLSPAN=”2”>Lista dei prezzi</TH></TR>
<TR><TH>Prodotto</TH><TH>Prezzo al kilo</TH></TR>
<TR><TD>Arance dolci in reti da kg. 1</TD><TD ROWSPAN=”2”>1,25</TD></TR>
<TR><TD>Limoni</TD></TR>
</TABLE>
```

con il seguente risultato:

Lista dei prezzi	
Prodotto	**Prezzo al kilo**
Arance dolci in reti da kg. 1	1,25
Limoni	

Come si può constatare, quando si usano le etichette di tabella <TH> e </TH> la lettera diventa in grassetto ed il testo resta centrato. In questo caso, la tabella si vedrebbe meglio se allineassimo a sinistra il testo “Prodotto”: ciò si ottiene con la proprietà ALIGN=”LEFT” dentro l'elemento della tabella dove vogliamo avere un allineamento speciale. Cosicché, se allora scriviamo il codice seguente:

```
<TABLE>
<TR><TH COLSPAN=”2”>Lista dei prezzi</TH></TR>
```

```
<TR><TH ALIGN="LEFT">Prodotto</TH><TH ALIGN="LEFT">Prezzo al kilo</TH></TR>
<TR><TD>Arance dolci in reti da kg. 1</TD><TD ROWSPAN="2">1,25</TD></TR>
<TR><TD>Limoni</TD></TR>
</TABLE>
```

Otterremo così un risultato con un aspetto migliore:

Lista dei prezzi	
Prodotto	**Prezzo al kilo**
Arance dolci in reti da kg. 1	1,25
Limoni	

Le proprietà di allineamento (orizzontale: ndt) sono solo tre: LEFT, CENTER e RIGHT. In alcuni browser funziona anche JUSTIFY, anche se è meglio evitare di usarla per ottenere la massima con gli altri programmi di navigazione.

Dall'altro lato, abbiamo pure le proprietà di allineamento verticale. Queste si ottengono ricorrendo alla proprietà VALIGN, che controlla l'allineamento verticale. Le proprietà di allineamento verticale sono anch'esse tre: TOP, MIDDLE e BOTTOM che sono, rispettivamente, su, in mezzo e giù. Provate ad allineare, come esercizio, il prezzo al kilo in alto, in basso ed in mezzo.

Riassumendo, un elemento della tabella può avere le seguenti proprietà di allineamento:

Proprietà di allineamento		
Orizzontale (ALIGN)	left	sinistra
	center	centrato
	right	destra
	justify	giustificato
Verticale (VALIGN)	top	su
	middle	in mezzo
	bottom	giù

La vera forza delle tabelle sta nella loro combinazione, vale a dire che possiamo creare tabelle all'interno di altre tabelle. Per esempio, se scriviamo

```
<TABLE>
<TR><TH COLSPAN="2">Menù principale della Acme Corp.</TH><TR>
<TR><TD ALIGN="CENTER">
    <TABLE>
    <TR><TD>Prodotti</TD></TR>
    <TR><TD>Prezzi</TD></TR>
    <TR><TD>Promozioni</TD></TR>
    </TABLE>
    </TD>
    <TH ALIGN="LEFT">Copertina</TH>
</TR>
</TABLE>
```

otteniamo il seguente risultato

Questo trucco è molto popolare nella costruzione di siti web quando si decide di non utilizzare i *frame* (cornici). Le tabelle entro tabelle è la forma più potente di organizzazione che possiede HTML. Avremo sempre novità, ma la semplicità della struttura di una tabella dentro un'altra consente di ottenere risultati spettacolari senza la necessità di grossi sforzi.

Una cosa ancora: a volte è necessario nascondere i bordi di una tabella o ingrandirli: per fare ciò si utilizza la proprietà BORDER che permette di eliminare un bordo o di ingrossarlo a volontà. Nel nostro esempio precedente, possiamo fare ciò:

```
<TABLE BORDER=”0”>
<TR><TH COLSPAN=”2”>Menù principale della Acme Corp.</TH><TR>
<TR><TD ALIGN=”CENTER”>
    <TABLE BORDER=”2”>
    <TR><TD>Prodotti</TD></TR>
    <TR><TD>Prezzi</TD></TR>
    <TR><TD>Promozioni</TD></TR>
    </TABLE>
    </TD>
    <TH ALIGN=”LEFT”>Copertina</TH>
</TR>
</TABLE>
```

Come si può osservare, se una tabella non contiene la proprietà BORDER, allora si presuppone automaticamente che questa proprietà abbia il valore 1 (non è così con Mozilla – ndt): in altri termini, se viene omessa la proprietà BORDER, il navigatore suppone che vogliamo BORDER=”1”.

Per mantenere un controllo preciso sull'ampiezza della tabella e di ciascuna delle colonne, si deve utilizzare la proprietà WIDTH che specifica la grandezza della tabella o della colonna utilizzate. A tale proprietà è possibile attribuire un numero di pixel o punti dello schermo, o, meglio, una percentuale. Riprendendo uno degli esempi precedenti, possiamo scrivere la tabella in questo modo

```
<TABLE WIDTH=”100%”>
<TR><TH COLSPAN=”2”>Lista dei prezzi</TH></TR>
<TR><TH WIDTH=”50%”>Prodotto</TH>
    <TH WIDTH=”50%”>Prezzo al kilo</TH></TR>
```

```
<TR><TD>Arance dolci in reti da kg. 1</TD><TD>1,25</TD></TR>
<TR><TD>Limoni</TD><TD>1,71</TD></TR>
</TABLE>
```

Il risultato, come si può osservare, sarà una tabella che occupa tutto lo spazio disponibile con colonne di uguale larghezza.

Lista dei prezzi	
Prodotto	**Prezzo al kilo**
Arance dolci in reti da kg. 1	1,25
Limoni	1,71

Fate attenzione che tanto il marcatore <TABLE> che il marcatore <TD> o <TH> possono far uso della proprietà WIDTH. In più, è importante far osservare che la proprietà di grandezza è necessaria solo per la prima riga, perché utilizzarla più avanti non altera l'ampiezza della colonna.

Qui di seguito elenchiamo alcuni trucchi per creare tabelle correttamente:

1) Scrivere su un foglio il diagramma della tabella che si vuol fare
2) Porre in tutte le tabelle e sotto-tabelle la proprietà BORDER=”1”
3) Se le tabelle sono molto complesse, prima costruitele separatamente e poi integratele
4) Scrivere in HTML con chiarezza per mostrare le righe e le colonne in modo adeguato, come negli esempi precedenti

---

Esercizio: Una tabella dentro una tabella

Disegnare una tabella che mostri ciò:

Ci sono anche altre proprietà delle tabelle molto interessanti, come CELLPADDING e CELLSPACING, tuttavia sono argomenti non indispensabili in questo corso.

3.10. Commenti

Se vogliamo che una parte della pagina sia momentaneamente invisibile, possiamo creare dei commenti nel codice HTML. Per fare ciò, basta scrivere entro gli speciali marcatori <! e ->, come nell'esempio seguente.

```
<!-- Questo è un commento che non è visibile per il browser -->
```

I commenti si possono estendere per più righe. Ricordatevi di chiuderli.

3.11. Tipi di caratteri

Il tipo di caratteri che utilizziamo nel web dipende dal navigatore che stiamo usando. Normalmente è un tipo chiamato “Times New Roman” che è piuttosto classico ed ha le “grazie”. Anche la dimensione del tipo di carattere viene decisa dal navigatore. Se non vogliamo permettere al navigatore di decidere tutte queste cose con conseguente disegno mediocre, possiamo specificare il tipo di carattere che intendiamo utilizzare. A questo punto è importante sottolineare una cosa: è indispensabile che il tipo di carattere che scegliamo sia dal lato utente. Per esempio, se scegliamo di utilizzare i font “Arial” forniti con Windows, tutti gli utenti di Windows vedranno correttamente la pagina, tuttavia gli utenti Mac, Linux o di altri sistemi la visualizzeranno male; è per tal motivo che si possono selezionare sostituzioni di tipi di font. E' sufficiente perciò scrivere tutti i tipi accettabili in una list separata da virgolette come nel seguente esempio:

```
<font face=”Arial,Helvetica, Sans Serif”>un font senza grazie</font>
```

In questo caso, la prima scelta che farà il navigatore sarà il tipo di carattere “Arial”, altrimenti proseguirà con “Helvetica” e, infine, se non esiste nessuno dei precedenti due font, sceglierà un tipo qualsiasi di carattere senza le grazie, cioè “Sans-Serif”.

Nel mondo della tipografia si hanno principalmente tre tipi di caratteri: quelli che hanno le grazie o *Serif*, quelli che non hanno le grazie o *Sans serif* e quelli di fantasia. Tra quelli che hanno le c.d. grazie il più usato è il *Times*, il cui derivato più comune è il *Times New Roman*, considerato molto comodo per la lettura. Quelli, invece, senza grazie sono impiegati principalmente nei titolo giacché in testi lunghi è più faticoso leggerli perché, nel caso di caratteri con le grazie, quest'ultime aiutano a creare una linea ideale che facilita la lettura, cosa che non succede con i font senza grazie. Infine i tipi di fantasia sono quelli che si usano per decorare un testo. C'è il font “Western”, che è usato per i testi del vecchio west, il “Computer” che è un carattere a segmenti come i vecchi orologi digitali, il “Windings” che è costituito da simboli speciali, così come potremmo citarne a centinaia di tipi di fantasia. Ricordatevi una cosa importante: affinché una pagina web si veda bene, è necessario assicurarsi che il tipo di carattere prescelto esista nel sistema di chi si appresta a connettersi per vedere tale pagina.

Altro attributo che si può modificare è la dimensione del carattere. Il modo più semplice per fare ciò è con il trucco seguente:

```
<font size=”+2”>Un carattere grande</font>
```

E' una buona idea provare una pagina web con diversi navigatori e piattaforme per provare qual è il risultato finale dei cambiamenti da vari punti di vista differenti.

3.12. Stili

Gli stili consentono di uniformare il formato delle pagine web e di modificare il comportamento dei marcatori HTML. Sfortunatamente sono un'aggiunta recente allo standard HTML incorporata da poco nei navigatori. Per questo, quando si disegna una pagina web utilizzando gli stili si deve considerare che, se un utente ha un browser vecchio, non potrà vedere la nostra pagina. Una volta dato questo avvertimento, si procederà a mostrare come creare un foglio di stile da inserire in un documento. Per definire un foglio di stile, scriviamo semplicemente

```
<STYLE TYPE="text/css">
<!--
# Qui vanno inseriti gli stili, per esempio
P { color:blue; font-family: Arial, Helvetica, Sans-Serif; }
TD { color: red; }
P.grande { font-size: 48px; }
-->
</STYLE>
```

I selettori come <P> e >TD> si applicano automaticamente, mentre selettori come "P.grande" necessitano di qualcos'altro. Per utilizzarli scriviamo quanto segue:

```
<P CLASS="grande">Una lettera grande</P>
```

Per raggiungere l'obbiettivo finale dei fogli di stile, che consiste nell'uniformare le pagine, questi dovranno essere creati in un file separato da richiamare poi dentro la pagina che si desidera uniformare. Ciò si ottiene con l'istruzione

```
<LINK REL="Stylesheet" HREF="stile.css" TYPE="text/css">
```

dove "stile.css" è il nome del file in cui si trovano le definizioni degli stili da utilizzare nella pagina web.

Le pagine web create da altre persone sono spesso modelli da cui trarre ispirazione. Per vedere, ad esempio, come si costruiscono le pagine web, apriamo la pagina

```
http://phpnuke-espanol.org
```

e poi scegliamo nel menù del navigatore "Vedere/Sorgente Pagina" cosicché potremo vedere come questa è stata realizzata. La parte per noi interessante dice così:

```
<LINK REL="Stylesheet"
      HREF="themes/NukeNews/style/style.css"
      TYPE="text/css">
```

Ciò indica che il foglio di stile si trova in

```
http://phpnuke-espanol.org/themes/NukeNews/style/style.css
```

Indichiamo tale indirizzo al nostro navigatore e vediamo poi il contenuto del file selezionando il notepad come visualizzatore.

Come si può osservare, troviamo solo le definizioni di ciascun stile della pagina web: ci sono

infatti definizioni molto semplici come

```
BODY {FONT-FAMILY: Verdana,Helvetica; FONT-SIZE: 12px }
```

Modifichiamo il tipo di lettera “BODY” cambiando il suo colore con lo scrivere, dopo di 12px, “; COLOR:RED;” o meglio, cambiando la dimensione del carattere FONT-SIZE a 14px o a 24px.
Salviamo questo foglio di stile in una directory di lavoro con il nome “stile.css” e, in una pagina web già esistente, scriviamo

```
<LINK REL=”StyleSheet” HREF=”stile.css” TYPE=”text/css”>
```

Proviamo a vedere cosa succede con il testo in una nuova pagina: il testo normale sarà scritto in rosso con un tipo di carattere più grande di quello normale.

3.13. Argomenti che vanno troppo oltre l'obbiettivo di questo corso

L'HTML andrebbe trattato più ampiamente, tuttavia, per gli obiettivi di questo corso, molti argomenti escono dalla sua portata; per esempio l'uso dei marcatori, l'impiego delle mappe delle immagini, la programmazione in *JavaScript*, il DHTML o HTML dinamico e molti altri ampliamenti e specializzazioni dei nuovi navigatori internet. Coloro che sono interessati ad approfondire tali argomenti possono consultare le seguenti pagine web:

- http://www.w3.org
- http://www.webreference.com
- http://developer.netscape.com
- http://www.html.it

Capitolo 4

Installazione e configurazione

4.1. Installazione con Windows

Con Windows l'installazione di **PHP-Nuke** è molto semplice grazie ad un gruppo di Tailandesi che si sono assunti il compito di creare un unico programma di installazione. La versione più recente di tale programma può essere scaricata da http://academic.cmri.ac.th/appserv o, meglio, da http://sourceforge.net/projects/appserv. Una volta scaricato il file eseguibile, per esempio, appserv-win32-1.0.1.exe, è sufficiente un doppio click per installarlo. Questo chiederà un paio di cose molto semplici e *voilà* avremo una installazione completa in pochi minuti.

Successivamente appariranno delle schermate e verrà suggerito un percorso da seguire. La prima schermata indica semplicemente che tale programma serve ad installare **PHP-Nuke** e l'unica opzione mostrata è “Next”, cioè continuare. La seconda schermata chiede in quale directory installare il server di applicazioni, vale a dire il **PHP-Nuke**. A questo punto si può lasciare semplicemente l'opzione proposta, ossia “C:\AppServ”. Quindi saremo avvertiti che, per installare tutto, servono 92 megabyte di spazio libero.

Poi ci viene detto che ci sono già sufficienti informazioni per installare il server di applicazioni e che bisogna premere il bottone “Next”. A questo punto appare l'installatore del server Apache, che richiede un paio di dati, il nome del server, che può trattarsi del nome che ha in internet il nostro computer, o semplicemente “localhost”, cioè il computer in uso. Per ora selezioniamo “localhost”. Indi chiede l'indirizzo di posta dell'amministratore del sito, cioè il nostro indirizzo di posta: ad esempio, nel mio caso, inserirò l'indirizzo negrabarba@yahoo.com.

La terza schermata chiede un nome utente, una password e l'insieme di caratteri che utilizzerà il data base. Nel mio caso scriverò “negrabarba” con password “segreto” e l'insieme di caratteri (charset) “latin1” che è quello utilizzato dalla maggior parte delle lingue europee come l'inglese, il francese e lo spagnolo.

Dopo impiegherà un po' di tempo per installare i programmi. Attendiamo sin che avrà terminato. Alla fine, apparirà una schermata come la seguente,

Se vogliamo usare **PHP-Nuke** immediatamente, selezioniamo “Start Apache”, “Start MySQL” e il pulsante “Close”. Fatto ciò avremo immediatamente funzionante **PHP-Nuke**. Per provarlo, scriviamo nel nostro navigatore

```
http://localhost
```

Così apparirà la schermata principale del server delle applicazioni; per vedere il sito **PHP-Nuke** scriviamo semplicemente

```
http://localhost/phpnuke-5.2
```

e sarà pronto. Abbiamo già un sito **PHP-Nuke** pronto nel nostro computer. Tale sito si vedrà come di seguito

Badate che tutti questi appunti si riferiscono all'installatore 1.0.1 e che le nuove versioni potrebbero subire dei leggeri cambiamenti.

4.2. Installazione con Linux

4.2.1. RedHat 8.0

Il Linux di cui andiamo a trattare in questo corso è il RedHat 8.0. Se stiamo artendo da zero, dobbiamo selezionare l'installazione per server. Una volta operativi, entriamo come “root” e installiamo i seguenti pacchetti: php, php-mysql, mysql, mysql-server e, naturalmente, Apache. Dopo scarichiamo il pacchetto del **PHP-Nuke** dal sito http://www.phpnuke.org/ o, se preferite, dal sito italiano http://www.spaghettibrain.com. Piazziamolo nella directory /root/phpnuke60 e poi copiamo la directory /root/phpnuke60/html in /var/www/html con l'istruzione:

```
# cp -R /root/phpnuke60/html/* /var/www/html
```

Conviene assegnare l'amministrazione del sito ad un utente specializzato e perciò procediamo nel modo seguente:

```
# adduser negrabarba
# adduser negrabarba
Changing password for user negrabarba.
New password:
Retype new password:
passwd: all authentication tokens updated successfully.
```

Installiamo poi i pacchetti menzionati nella forma seguente oppure con l'applicativo in modalità grafica .

```
# rpm -i mysql-3.23.52-3.i386.rpm
# rpm -i mysql-server-3.23.52-3.i386.rpm

# rpm -i httpd-2.0.40-8.i386.rpm

# rpm -i php-4.2.2-8.0.5.i386.rpm
# rpm -i php-mysql-4.2.2-8.0.5.i386.rpm
```

Creiamo allora il database “nucleare” e attribuiamo i permessi all'utente appena creato nel modo seguente:

```
# /etc/rc.d/init.d/mysqld start
# mysqladmin create nucleare
# mysql nucleare < /root/phpnuke60/sql/nuke.sql

# mysql nucleare

Reading table information for completion of table and column names
You can turn off this feature to get a quicker startup with -A

Welcome to the MySQL monitor. Commands end with ; or \g.
Your MySQL connection id is 3 to server version: 3.23.52

Type 'help;' or  '\h' for help. Type '\c' to clear the buffer.

mysql> grant all privileges on nuke.* to negrabarba@localhost \
      identified by 'segreto' with grant option ;
Query OK, 0 rows affected (0.08 sec)

mysql> quit
```

Modifichiamo il file /var/www/html/config.php affinché il nome del database, l'utente e la password coincidano. In questo esempio, sarebbero come di seguito:

```
$dbhost = “localhost”;
$dbuname = “negrabarba”;
$dbpass = “segreto”;
$dbname = “nucleare”;
$prefix = “nuke”
$user_prefix = “nuke”;
$dbtype = “MySQL”;
```

Ora un trucco da osservare. RedHat 8.0 utilizza Apache 2.0 che ha alcuni “problemucci” con il PHP. Perciò è necessario modificare il file /httpd/-conf.d/php.conf aggiungendo la seguente linea “`php_value register_globals 1`” dentro la direttiva “Files”.

```
<Files *.php>
      SetOutputFilter PHP
      SetInputFilter PHP
      LimitRequestBody 524288
      php_value register_globals 1
</Files>
```

Grazie a Warrior per il suggerimento!
Una volta fatto ciò, è necessario avviare Apache

```
# /etc/rc.d/init.d/ httpd.start
```

Affinché non sia necessario inizializzarlo ogni volta che viene accesa la macchina, risulta conveniente indicare a RedHat che lo attivi nel suo processo di avvio: ciò si fa con chkconfig.

```
# chkconfig --level 345 mysqld on
# chkconfig --level 345 httpd on
```

Adesso proviamo con qualsiasi navigatore che tutto sia andato bene, scrivendo http://indirizzo_ip_del_nostro_computer e che stia già funzionando **PHP-Nuke**. Auguri!

Nota importante: anche con queti accorgimenti, **PHP-Nuke** non funzionerà correttamente con RedHat 8.0. C'è però un modo di sistemare il problema: disinstalliamo apache `rpm -e httpd`, php `rpm -e php php-mysql` e installiamo poi gli RPM della versione 7.3 di Redhat. Avremo la segnalazione di assenza di alcune librerie che sarà necessario trovare ed installare. Questo è, finora, il metodo migliore per risolvere questo fastidioso problema. Probabilmente in un futuro molto vicino, non sarà più necessario fare questi noiosi rattoppi.

4.2.2. Debian

In Debian è molto semplice installare **PHP-Nuke**, sebbene richieda un piccolo trucco: per una qualche ragione tra le dipendenze del pacchetto non è prevista la necessità dell'installazione del database MySQL: perciò per farlo funzionare andrà installato prima quest'ultimo pacchetto utilizzando l'account di root. Si fa nella forma seguente

```
apt-get install mysql
```

e per installare **PHP-Nuke** basterà scrivere come segue

```
apt-get install phpnuke
```

Un dettaglio su questa installazione: il file di configurazione si trova nella directory /etc/phpnuke/config.php, invece di essere nella directory abituale.

4.3. Configurazione dettagliata

In questa sezione spiegheremo alcune opzioni di configurazione che abbiamo tralasciato di spiegare all'inizio del corso. Ricordiamoci che, per modificare le impostazioni di configurazione, dobbiamo scrivere l'indirizzo del nostro sito, per esempio http://localhost/admin.php, e fornire nome e password per entrarvi. Quando il sito è nuovo, è necessario creare un superutente: per fare ciò riferitevi al procedimento descritto nella sezione 2.4 a pagina 10. Teniamo in mente che il sistema distingue tra lettere maiuscole e minuscole e che dobbiamo stare attenti nello scriverle.

Una volta entrati nel menù di amministrazione, selezioniamo “Preferenze”. In seguito spiegheremo, a titolo d'informazione, il significato e l'uso di ciascuna delle opzioni.

4.3.1. Informazioni generali del sito

Nome Sito

E' il posto dove si attribuisce il nome al sito. L'effetto immediato è che, nel navigatore, nella cornice superiore della finestra apparirà il nome del sito. Parlando in termini di HTML, si tratta del testo che si trova tra <TITLE> e </TITLE>.

URL Sito

L'URL del sito è il prefisso che **PHP-Nuke** utilizzerà ogni volta che si riferirà al sito attuale, cioè quello che anteporrà a ciascun indirizzo interno. Per esempio http://curso.ajusco.upn.mx è l'url del sito del corso.

Logo

E' il logo che utilizzeremo per pagine adatte alle stampanti, vale a dire che è buona idea utilizzare una grafica in bianco e nero in questo punto.

Slogan

E' una frase che distingue il sito. In alcuni argomenti appare appena sotto l'intestazione del sito.

Data Inizio Sito

E' la data che utilizzeremo come riferimento per le informazioni statistiche relative a http://localhost/modules.php?name=Statistics

Email Amministratore

E' l'indirizzo di posta elettronica dell'amministratore del sito. Si utilizza quando qualche utente vuole comunicare con l'amministratore tramite il sistema interno di messaggistica.

Articoli in Top Page

E' il numero massimo di articoli (news) esposti nella pagina dei migliori articoli del sito. I valori possibili sono: 5, 10, 15, 20, 25 e 30.

Articoli in Home

E' il numero massimo di articoli (news) che appariranno nella pagina principale del sito. I valori possibili sono: 5, 10, 15, 20, 25 e 30.

Articoli nel Box Articoli Vecchi

E' il numero massimo di articoli (news) vecchi collocati nel box Articoli Vecchi. I valori consentiti sono 10, 20, 30, 40 e 50.

Attivare Ultramode?

L'ultramode è un file di puro tessto che viene utilizzato per condividere gli articoli della nostra pagina con altri siti. Tale file si trova in http://localhost/ultramode.txt e va impostato con i diritti di lettura e scrittura per tutti gli utenti. In Unix si attribuiscono tali diritti con il comando

```
chmode 666 ultramode.txt
```

I valori possibili di questa opzione sono “si” o “no”.

Abilita Anonimi a Postare?

Questo è un livello di libertà del foro. Con questa opzione acconsentiamo a che qualsiasi visitatore non registrato possa fare commenti su qualsiasi argomento qui proposto. E' una spada di Damocle giacché, sebbene conceda molta libertà, può causare problemi all'interno della comunità.

Tema di Default

Questo è il tema grafico che utilizzerà il sito **PHP-Nuke**. Le opzioni possibili nella versione 6.0 sono 3D-Fantasy, Anagram, DeepBlue, ExtraLite, Kaput, Karte, Milo, NukeNews, Odissey,Sand_Journey, SlashOcean, Sunset e Traditional. Questi temi possono cambiare nella versione per Windows.

Seleziona la Lingua

Qui si seleziona la lingua che utilizzeremo nel sito. E' la lingua in cui si imbatte la prima volta l'utente non registrato vedendo il sito: successivamente l'utente potrà modificare la visualizzazione del sito d'accordo con i suoi desideri. Le opzioni disponibili sono Arabic, Chinese, Czech, Danish, Dutch, English, French, Galego, German, Greek, Hungarian, Icelandic, Italian, Polish, Portuguese, Russian, Spanish, Slovak e Thai. Comunque, se avete scaricato il **PHP-Nuke** dal sito in italiano, saranno a disposizione solo l'italiano e l'inglese. I file di traduzione disponibili si trovano dentro la sottodirectory /language e ne possiamo avere tanti quanti siano ritenuti necessari. Perché non averne uno maya, nàhuatl o tzotzil (lingue parlate in Messico – ndt)?

Formato Ora Locale

Questa opzione si utilizza per impostare il formato di rappresentazione della data e dell'ora nel sistema. In Messico di deve utilizzare “en_US” che è l'opzione standard. In Spagna, “es_ES” è la corretta. In futuro, si potrà utilizzare “es_MX”. (In Italia andrà utilizzata “it_IT” - ndt).

Per conoscer i valori possibili, possiamo consultare il manuale del nostro sistema operativo. In particolare con Linux, esiste una eccellente documentazione circa questo argomento nella pagina web http://www.opengroup.org/onlinepubs/7908799/xbd/locale.html

In molti sistemi le opzioni disponibili sono, af, az, bg, ca, cs, da, de, de_AT, el, en_GB, en_UK, en_US, eo, es, es_ES, et, fi, fi_FI, fr, ga, gl, gr_GR, hr, hu, id, is, it, ja, ja_JP.EUC, ja_JP.SJJS, ko lt, lv, nl, no, no@nynorsk, pl, pt, pt_BR, pt_PT, ro, ru, se, sk, sl, sr, sv, tr, uk, wa, zh, zh_CN.GB2312, zh_TW e zh_TW.Big5.

4.3.2 Opzioni Multilingua

Attivare le caratteristiche multilingua?

Questa opzione consente di attivare le opzioni per la gestione delle lingue in ogni fase del processo di edizione. E' utile quando abbiamo un foro interculturale con varie lingue simultaneamente. Ciascun articolo pubblicato può essere in un idioma distinto così che quando un lettore vorrà scegliere gli articoli in una sola lingua, potrà farlo.

Mostrare le bandierine al posto della lista?

Si tratta di un'opzione decorativa. Serve a mostrare, al posto di un modesto quadro di selezione delle lingue, un bel riquadro con le bandierine dei paesi che rappresentano ciascuna lingua. Sfortunatamente gli spagnoli ci hanno sottratto la proprietà dell'idioma e la bandiera mostrata sarà quella della Spagna (l'autore del testo originale – per chi non lo avesse ancora compreso – è messicano [ndt]). Precauzione: l'impiego di queste bandierine fomenta i nazionalismi ed è nocivo all'integrazione interculturale.

4.3.3. Opzioni Banners

Attivare Banners?

Tale opzione serve ad attivare i *banners* o annunci in un sito. Sono parte fondamentale dell'intestazione e sono solite essere utilizzati per mantenere vivo un sito grazie alla pubblicità. E' uno dei resti della chimera dell'oro di internet, sebbene gli si possa dare una funzione decorativa.

4.3.4. Messaggi Piè Pagina

Piè Pagina Linea 1...3

Nella pagina inferiore di ciascuna delle pagine del foro **PHP-Nuke** possiamo sempre inserire

certe informazioni in modo fisso. Abbiamo tre spazi per poter mettere ciò che si desidera. Comunque un sito può anche non aver nulla di scritto in queste opzioni.

4.3.5. Backend Configurazione

Il *backend* è la maniera per scambiare articoli con altri fori associati. E' possibile alimentarsi di articoli generati da altri fori con interessi simili a quelli della nostra comunità in modo da facilitare l'accesso alle informazioni da altre parti dentro la nostra pagina.

Backend Titolo

E' il nome del nostro foro e che sarà visibile negli altri fori che vogliono prendere dei nostri articoli.

Backend Linguaggio

Si tratta della lingua con cui opera il *backend* e funziona con gli stessi requisiti della localizzazione discussa nella sezione 4.3.1 nella parte che riguarda i formati del tempo locale e che si trova a pagina 44.

4.3.6. Notifica Nuovi Articoli all'Amministratore

Notifica nuovi inserimenti via email?

Ogni volta che un utente invia un articolo, l'amministratore sarà avvisato attraverso un indirizzo di posta elettronica. Ciò avviene se selezioniamo "Si" in questa opzione. E' meglio usare questa opzione giacché è più facile consultare la posta varie volte al giorno che attendere una pagina per verificare se c'è stato qualche invio.

Email a cui inviare il messaggio

E' l'indirizzo di posta dell'amministratore del foro o dell'editore incaricato di rivedere gli articoli inviati. Per esempio possiamo scrivere negrabarba@yahoo.com e così la corrispondenza sarà inviata a quell'indirizzo.

Soggetto Email

E' l'intestazione che avrà il messaggio inviato. E' una buona idea scegliere qualcosa di interessante come "Finalmente qualcuno ha inviato un articolo!" o "Devi metterti a lavorare", o altro che indichi che dobbiamo controllare il foro perché qualcuno ha inviato una collaborazione.

Messaggio Email

Qui possiamo scrivere un testo più ampio rispetto al soggetto dell'e-mail. Per esempio "Nuovi

articoli per il foro di educazione degli adulti nell'ambiente locale” è un testo più lungo rispetto al la riga del soggetto. Possiamo lasciaro in bianco se lo riteniamo più conveniente.

Email Account (Da)

E' il mittente del messaggio, cioè il nome del “robot” ci sta inviando la posta: per esempio, potrebbe essere “foro@upn.mx” o “Tua_Coscienza” o altri simili.

4.3.7. Moderazione Commenti

Qui specifichiamo se i commenti degli utenti saranno moderati. Quando il foro è molto trafficato è inevitabile che esistano persone la cui collaborazione è nulla o addirittura negativa. Moderando posiamo migliorare la qualità dei contenuti di un foro ad alto traffico. I moderatori possibili sono gli stessi utenti o gli amministratori. Oppure si può lasciare il foro senza moderazione di alcun tipo.

Tipo di Moderazione

Abbiamo a disposizione tre scelte “Nessuna Moderazione”, “Moderazione da Admin” e “Moderazione da Utenti”. Scegliamo quella che riteniamo più adatta anche in base alle impostazioni nel paragrafo precedente.

4.3.8. Opzioni Commenti

Limite Commenti in Bytes

E' la dimensione massima che può avere un commento: il numero preimpostato è 4.096 byte, cioè circa come un foglio dattiloscritto. L'amministratore deve decidere se questa è sufficiente o se è necessario offrire maggiore spazio ai commentatori.

Nome di Default Utente Anonimo

Il nome dell'utente anonimo può essere semplicemente “Anonymous”, però se desideriamo scherzare, possiamo inserire cose più divertenti come “il cavaliere solitario” o “l'eroe sconosciuto”, “aquila occulta” o cose simili. Questa opzione vale la pena di utilizzarla sempre e quando acconsentiamo agli utenti anonimi di fare commenti nel foro.

4.3.9. Opzioni Grafica

Menu Grafico in Amministrazione?

Attiva il menù grafico in amministrazione che è come si mostra nell'esempio seguente:

4.3.10. Opzioni varie

Attivare Referenti HTTP?

Questa opzione ci permette di vedere da quale sito ci stanno collegando. Se si attiva, è automatica e, con il trascorrere del tempo, ci mostra i siti da cui stanno entrando nella nostra pagina.

Quanti Referers vuoi al Massimo?

Se decidiamo di utilizzare l'opzione precedente, l'elenco si va incrementando man mano trascorre il tempo, tuttavia possiamo mettere un limite. La dimensione della lista dei riferimenti si controlla da qui. Le scelte disponibili sono 100, 250, 500, 1000 e 2000.

Attivare Commenti in Sondaggi?

Consente agli utenti di aver dei commenti nei sondaggi, cioè che ogni sondaggio abbia un suo proprio foro.

Attivare i commenti negli articoli?

Permette agli utenti di commentare i fori. E' la base essenziale di un foro: senza l'attivazione i tale opzione non ci sarà interazione tra gli utenti.

4.3.11. Opzioni utente

Abbiamo alcune opzioni di configurazione che consentono di determinare il comportamento del foro relativamente ai suoi utenti. Sono opzioni piuttosto elementari e forse incomplete, ma per ora sono quelle messe a disposizione.

Lunghezza Minima password Utenti

Come abbiamo detto all'inizio di questo laboratorio, la dimensione minima della password di utente aiuta ad evitare cose scontate come “A”, “1” e altre “chiavi” simili, che sono fonte di problemi di sicurezza. Cinque è un buon numero; maggiore sarà e maggiore sarà la scomodità per gli utenti.

Attivare i messaggi in Broadcast?

Tale opzione consente di attivare i messaggi in *broadcast*, cioè che sono destinati a tutti gli utenti registrati del sistema.

Attivare Headlines Reader?

Questa opzione abilita gli utenti ad attivare il lettore di intestazioni in modo che questi possano rapidamente consultare le intestazioni del sito in una sola passata.

Permetti agli utenti di cambiare il numero di News in Home?

Gli utenti potranno scegliere quanti articoli far apparire nella pagina principale se glielo consentiremo con questa opzione. Attiviamola se lo desiderate.

4.3.12. Opzioni di censura

Se il foro è stato patrocinato dall'associazione del clero della lampada perpetua, è opportuno attivare l'opzione di censura. Ciò consente di eliminare parole come sesso, cazzo, masturbazione, pene, fottere e qualunque altra parola considerata oscena per questi gruppi. Tuttavia è necessario mantenere la lista delle parole “proibite” che sta immersa nel codice di **PHP-Nuke**. Detta lista si trova nel file config.php. Le parole censurate di default stanno nell'array del file config.php listato qui di seguito.

```
$CensorList = array(“fuck”,
                     “cunt”,
                     “fucker”,
                     “fucking”,
                     “pussy”,
                     “cock”,
                     “c0ck”,
                     “cum”,
                     “twat”,
                     “clit”,
                     “bitch”,
```

```
“fuk”,
“fuking”,
“motherfucker”);
```

Modalità Censura

Esistono vari modi di censura, uno dei quali è ”Parola corrispondente in qualsiasi parte del testo”, cioè cercare in qualsiasi parte del testo; un altro è “Nessun filtro” che significa che non ci sarà alcun filtro di censura, cioè qualunque parola passerà ed è la scelta raccomandata per fori e laboratori di un'Università con pensiero adulto. “Corrispondenza esatta” significa coincidenza esatta delle parole censurate ed, infine, “Parola corrispondente all'inizio” trova solo le parole censurabili al l'inizio del testo inviato.

Sostituisci le parole censurate con

Quando attiviamo l'opzione di censura, le parole “oscene” vengono sostituite da un insieme di caratteri che posson essere definiti qui. Una scelta ovvia è di porre semplicemente degli asterischi. Altra, più divertente, potrebbe essere di mettere dei simboli come quando Paperino si arrabbia #!@!@!&%. Oppure una parola a nostra scelta come “CENSURATO”, per rendere palese la censura.

4.3.13. Opzioni del servizio WebMail

Questa versione di **PHP-Nuke** contiene un servizio completo di posta web (WebMail) che consente agli utenti registrati di ricevere ed inviare posta attraverso il sistema. Forse non è la migliore delle idee attivare questo servizio, dal momento che si presta a saturare i server di rete con attività connesse alla posta. Forse sarà una buona idea quando abbiamo risorse limitate e non è possibile dedicare una macchina esclusivamente alla gestione della posta.

Messaggio a piè di pagina in tutte le e-mail inviate

Ogni messaggio inviato tramite questo servizio può contenere un testo che pubblicizza il sito. Per esempio, se abbiamo un account di “Yahoo!”, possiamo vedere che ciascun messaggio che invia un utente da lì tiene attaccato il testo “Inviato da Yahoo!mail” o qualcosa di simile. Questo riquadro serve per inserirere questo testo “pubblicitario” del sito.

Permetti ai tuoi utenti di inviare e-mail?

Questo attiva i servizi di posta web del foro. Se vogliamo utilizzarli, attiviamo questa opzione.

Permetti ai tuoi utenti di inviare allegati?

Con questa opzione permettiamo agli utenti di inviare file allegati ad ogni messaggio. Ciò ha come inconveniente che potrebbe occupare molto spazio dentro il server. Se attiviamo tale opzione, è indispensabile creare una directory temporanea per gli allegati, che è l'opzione descritta qui di seguito

Directory temporanea degli allegati

In questa directory si conserveranno temporaneamente i file allegati inviati da un utente. Affinché questa opzione funzioni, è necessario permettere che qualsiasi utente del gruppo possa leggere e scrivere in questa directory, cosa che rappresenta un potenziale problema di sicurezza. Per fare ciò, selezioniamo la directory, come per esempio, /var/www/html/modules/WebMail/tmp/ e poi, da sistema operativo e come utente di root, modifichiamo i permessi perché possa essere scritta e letta da tutto il mondo:

```
chmod 0666 /var/www/html/modules/WebMail/tmp/
```

permetti agli utenti di vedere/leggere gli allegati?

Tale opzione è per gli allegati che si ricevono attraverso il sistema e consente agli utenti di scaricare e vedere gli allegati ricevuti.

Directory temporanea degli allegati ricevuti

In egual modo dobbiamo creare una directory temporanea per ricevere i file allegati. La directory preimpostata è /modules/WebMail/attachments/; cambiamo i diritti come nell'esempio precedente facendo

```
chmod 0666 /var/www/html/modules/WebMail/attachments/
```

Max. numero di accounts

E' il numero massimo di account di utente permessi dal sistema. Se non vogliamo limitarli, scriviamo il numero “-1”

Questo servizio è basato in un singolo account?

Se il servizio invierà e riceverà messaggi con un solo account, possiamo impiegare questa opzione, però non la raccomando.

Nome di default dell'Account singolo

Il nome di default di account è “Your account”, o Tuo account, in italiano. Questo può essere modificato in “Suo account” o altra scelta simile.

Default POP3 Mail Server

E' il server POP3 verso e da cui leggeremo la posta. Normalmente, se attivato, deve trattarsi di “localhost” però, se si trova altrove, possiamo inserire, per esempio, “posta.host.it”.

Path di default delle immagini mailbox

E' il posto dove si trovano le immagini di WebMail. Se lo volessimo, potremmo cambiare indirizzo, però sarebbe meglio non modificare tale opzione.

Filtrare gli header nel forward?

Se un utente reindirizza un messaggio, è possibile modificare l'intestazione in modo che costui appaia come remittente. Per fare ciò, attiviamo tale opzione.

4.4. Gestione dei blocchi

I blocchi costituiscono un elemento fondamentale di **PHP-Nuke** in quanto sono la parte più visibile della gestione del sistema. In essi riponiamo le caratteristiche che definiscono il funzionamento del sito. Possiamo dire, in poche parole, che i blocchi sono gruppi di collegamenti organizzati dentro un riquadro, tuttavia per applicazioni più avanzate è possibile dotare i blocchi di una certa funzionalità affinché svolgano compiti specifici come mostrare il numero dei visitatori o gli articoli più letti. Dal punto di vista visivo, sono le colonne di destra e sinistra del portale **PHP-Nuke**, come mostra la seguente illustrazione.

Per utilizzarli selezioniamo l'opzione "Blocchi" del menù di amministrazione. Apparirà così la seguente schermata che contiene nella parte superiore le opzioni di amministrazione dei blocchi ed in quella inferiore le opzioni per l'aggiunta di blocchi.

Blocco Amministrazione

Titolo	Posizione		Peso	Tipo	Stato	Visibile per	Funzioni
Modules	◁ Sinistra	1	⇩	FILE	Attivo	Tutti	[Edita | Disattiva | Cancella | Vedi]
Administration	◁ Sinistra	2	⇧ ⇩	SYSTEM	Attivo	Solo Amministratori	[Edita | Disattiva | Cancella | Vedi]
Who's Online	◁ Sinistra	3	⇧ ⇩	FILE	Attivo	Tutti	[Edita | Disattiva | Cancella | Vedi]
Search	◁ Sinistra	4	⇧ ⇩	FILE	*Inattivo*	Tutti	[Edita | Attiva | Cancella | Vedi]
Languages	◁ Sinistra	5	⇧ ⇩	FILE	Attivo	Tutti	[Edita | Disattiva | Cancella | Vedi]
Random Headlines	◁ Sinistra	6	⇧ ⇩	FILE	*Inattivo*	Tutti	[Edita | Attiva | Cancella | Vedi]
Amazon	◁ Sinistra	7	⇧	FILE	Attivo	Tutti	[Edita | Disattiva | Cancella | Vedi]
User's Custom Box	Destra ▷	1	⇩	SYSTEM	Attivo	Solo Utenti Registrati	[Edita | Disattiva | Cancella | Vedi]
Categories Menu	Destra ▷	2	⇧ ⇩	FILE	*Inattivo*	Tutti	[Edita | Attiva | Cancella | Vedi]
Survey	Destra ▷	3	⇧ ⇩	FILE	Attivo	Tutti	[Edita | Disattiva | Cancella | Vedi]
Login	Destra ▷	4	⇧ ⇩	FILE	Attivo	Solo Utenti Anonimi	[Edita | Disattiva | Cancella | Vedi]
Big Story of Today	Destra ▷	5	⇧ ⇩	FILE	Attivo	Tutti	[Edita | Disattiva | Cancella | Vedi]
Old Articles	Destra ▷	6	⇧ ⇩	FILE	Attivo	Tutti	[Edita | Disattiva | Cancella | Vedi]
Information	Destra ▷	7	⇧	HTML	Attivo	Tutti	[Edita | Disattiva | Cancella | Vedi]

[Fissa i conflitti di grado dei blocchi]

Nella parte riguardante l'amministrazione dei blocchi ci sono sette colonne principali:

- Titolo. Il titolo è il nome che mostrerà il blocco comparendo nello schermo.
- Posizione. Qui indichiamo solo se il blocco starà nella colonna sinistra o destra.
- Peso. La posizione che occuperà dall'alto in basso dentro la colonna. Osservate che ci sono alcune frecce. Schiacciando le frecce possiamo abbassare o alzare la posizione del blocco e sistemiamo i restanti blocchi all'interno della stessa colonna.
- Tipo. Esistono vari tipi di blocchi, quelli che vengono generati utilizzando un file speciale che descrive il funzionamento del blocco, quelli di sistema, cioè quelli che sono automatici in **PHP-Nuke,** e quelli contenenti HTML, quelli cioè di uso più generale per adattare il sistema alle nostre necessità.
- Stato. I blocchi possono avere due stati: inattivo, cioè attualmente non utilizzato e non visibile e attivo, cioè funzionante.
- Visibile per. Ci sono quattro categorie di visibilità
    - Tutti. Come indicala la parola, serve affinché questo blocco in particolare sia visibile a qualsiasi utente, registrato o meno, dentro il sistema.
    - Solo Utenti Registrati. E' un blocco visibile solo dagli utenti iscritti al sistema.
    - Solo Amministratori. Visibile unicamente dagli amministratori.
    - Solo Utenti Anonimi. E' un blocco che solo gli utenti non registrati nel sistema possono vedere: vale a dire che è escluso agli amministratori ed agli utenti registrati.

- Funzioni
  - Edita. Consente di modificare il blocco: a seconda del tipo di blocco editato apparirà una schermata diversa.
  - Attiva/Disattiva. Attiva o disattiva il blocco. Se appare la parola Disattiva e questa viene selezionata, il blocco verrà disattivato e viceversa.
  - Cancella. Elimina un blocco. Andiamo cauti con quest opzione: è più sensato disattivare un blocco piuttosto di eliminarlo completamente.
  - Vedi. In qualche caso è possibile vedere come apparirà nello schermo il contenuto di questo blocco. Tale opzione non è disponibile per tutti i tipi di blocchi.
- Regolare conflitti di Peso dei Blocchi. Quando la distribuzione dei blocchi è molto disordinata, è possibile utilizzare questa opzione per riorganizzarli rapidamente. Tuttavia è probabile che l'ordine scelto dal programma, non sia quello desiderato, ma potremo organizzare a poco a poco secondo l'ordine voluto.

4.5. Aggiungere blocchi

Per aggiungere nuovi blocchi dobbiamo semplicemente riempire alcuni campi del formulario "Aggiungi Blocco" che compare sotto il menù di amministrazione dei blocchi.

Questo è un questionario che non è necessario riempire interamente: vanno riempite soltanto le opzioni da utilizzare ed alcune sono in alternativa tra di loro. Bisognerà perciò fare attenzione nel

riempimento.

- Titolo. E' il nome che apparirà nella parte alta del blocco. Deve essere corto e descrittivo. Se il titolo è troppo lungo, può scombinare il disegno del portale o troncarlo, e perciò conviene che sia conciso.

- RSS/RDF file URL. E' il nome di un archivio esterno che serve per inserire titoli di altri siti costruiti con **PHP-Nuke** o sistemi compatibili con i formati RSS/RDF. Esempi di questi siti sono slashdot.com, kuro5hin.org, barrapunto.com e gildot.org. Alla destra del nome del file RSS/RDF del sito c'è una casella utilizzabile con vari siti preconfigurati: possiamo scegliere uno di questi e scordarci di tutti gli altri. Se invece un sito non è ricompreso in questo elenco, possiamo selezionare il collegamento che dice “Setup” alla destra di questa casella. In questa opzione sono riportati tutti i siti preconfigurati e si possono modificare o aggiungere nuovi siti. Vengono richiesti solo due dati: il nome del sito ed il file RSS o RDF del sito. Ad esempio, per aggiungere il mio sito di questo corso, dovremmo scrivere, come nome del sito, http://curso.ajusco.upn.mx e, nel nome del file RSS o RDF, sceglieremmo il seguente: http://curso.ajusco.upn.mx/backend.php e con questo raccoglieremmo gli articoli generati dal sito dedicato a tale corso. Per concludere l'argomento, è utile conoscere le definizioni di RSS e RDF: RSS significa *Rich Site Summary* (Riassunto Arricchito del Sito) e il modo in cui è stato definito tale formato si può consultare in http://my.netscape.com/publish/formats/rss-0.91.dtd. RDF sta per *Resource Description Framework* (Quadro descrittivo delle risorse) e la definizione si trova in http://www.w3.org/TR/REC-rdf-syntax.

- Nome file. I blocchi possono avere funzioni specializzate, ad esempio i blocchi degli “Articoli vecchi” o “chi sta in linea” che compiono operazioni sul database e svolgono certe attività specifiche dentro lo stesso. Se il blocco è uno di questi programmi, in questa riga si deve inserire il nome del file che contiene detta funzione.

- Contenuto. Il contenuto serve per i blocchi semplici che contengono codice HTML statico. Possiamo scrivere un testo qualsiasi con i suoi collegamenti, immagini ed il resto degli elementi standard delle pagine web.

- Posizione. La posizione, in questo ambito, è Sinistra, Destra, Centra su e Centra giù. E' importante osservare che ci sono temi che non supportano le posizioni Centra su e Centra giù, cosicché dovremo scegliere, in quanto possibile e necessario, di utilizzare solo le posizioni laterali standard.

- Attivare?. Quando creiamo un nuovo blocco, possiamo lasciarlo disattivato per correggerlo finché non funziona bene e, una volta sistemato, attivarlo con tale opzione.

- Tempo Aggiornamento. Le scelte possibili per questo parametro sono1/2 ora, 1 ora, 5 ore, 10 ore e 24 ore. Tale opzione serve per i blocchi che si collegano ad altri siti e che dipendono dai file RSS/RDF descritti più sopra. E' il tempo concesso per raggiungere l'altro sito e recuperare il nuovo articolo. In qualche caso non conviene fare aggiornamenti tanto ravvicinati come ogni mezzora ed è meglio farli ogni 24 ore, mentre ci sono siti dove mezzora è un buon intervallo per mantenere le informazioni aggiornate.

- Chi può vederlo?. Questo parametro consente di stabilire quale classe di utenti può vedere il blocco. Esistono quattro classi di utenti:
  - Tutti. Questa, come dice il nome, serve a che il blocco specificato sia visibile a qualsiasi visitatore, registrato o meno, del sistema.
  - Solo Utenti Registrati. E' un blocco che è visibile solo agli utenti iscritti al sistema.
  - Solo Amministratori. Visibile solo agli amministratori.
  - Solo Utenti Anonimi. E' un blocco che solo gli utenti non registrati nel sistema possono vedere, vale a dire che escludiamo amministratori e utenti registrati.

Per finire, c'è un bottone che dice "Crea Blocco". Se viene premuto, il blocco diventa parte del sistema, sempre e quando abbia i requisiti per farlo, come avere un nome, un contenuto e superare altri controlli molto semplici. Una volta creato il blocco, può essere modificato con l'opzione di amministrazione blocchi descritta precedentemente.

4.6. Gestione dei file scaricabili o "downloads"

Nella schermata del menù di amministrazione c'è un'opzione chiamata "downloads" che serve a mantenere una serie di collegamenti a file che si possono scaricare da qualunque sito di internet.

La prima cosa da fare è creare una categoria principale. Si possono creare tante categorie principali quante ne riterremo necessarie. Poi, eventualmente, potremmo creare delle sotto-categorie. Dette sotto-categorie consentono di raffinare la classificazione degli scaricamenti. Per esempio, in questo caso, abbiamo creato la sotto-categoria "Manuali" dentro la categoria principale

“Documentazione”.

Una volta creata la categoria, appariranno nuove opzioni, tra le quali c'è “Aggiungi Nuovo Download”, così come si vede **qui di seguito.**

Le opzioni sono le seguenti:

- Nome programma. Qui si scrive il nome del file scaricabile. Tuttavia non serve che si tratti del nome fisico del file, ma piuttosto una descrizione di ciò che contiene. Per esempio potrebbe essere “Corso di **PHP-Nuke**”.

- Collegamento file. URL (*Uniform Resource Locator* o localizzatore uniforme di risorse) è il luogo all'interno di internet dove si trova fisicamente il file. Per esempio, nel caso di questo corso, http://curso.ajusco.upn.mx/curso-phpnuke.pdf (versione originale in lingua spagnola – ndt).

- Categoria. Si tratta della categoria e della sotto-categoria alle quali appartiene questo scaricamento. Le sotto-categorie vengono dopo una sbarra, per esempio, “Documentazione/Manuali”.

- Descrizione (255 caratteri max). Qui viene descritto del file da scaricare, per esempio, “Questo è un corso/laboratorio di PHP Nuke orientato agli utenti con conoscenze molto elementari di informatica affinché creino un portale internet dove collocare articoli, fori di discussione e altre attività”.

- Nome Autore. E' il nome della persona che mette a disposizione il file da scaricare, per esempio “Max de Mendizábal”

- Email Autore. E' l'indirizzo elettronico dell'autore, per esempio, “negrabarba@yahoo.com”.

- Dimensione file (in bytes). E' la dimensione in byte del file scaricabile: per esempio “756000” genererà 738.28 kb. Deve trattarsi di un numero intero.

- Versione. La versione, se esiste, del file. Per esempio “2.0”, cioè può essere qualsiasi stringa di testo.

- Home. E' la pagina dove si possono trovare più informazioni circa questo file scaricabile, per esempio “http://curso.ajusco. upn.mx”.

- Hits. Il numero di volte che è stato effettuato lo scaricamento del file. Serve per impostare i contatori a valori diversi da zero; per esempio, “150” è un valore accettabile. Deve essere un valore numerico intero.

Una volta inserito un collegamento, è possibile amministrarlo, scrivere una recensione sul file scaricabile ed alcune altre semplici operazioni.

4.7. Edit Amministratori

Per aggiungere autori, o amministratori, come si preferisce, si segue lo stesso procedimento utilizzato per entrare nel sistema la prima volta, come abbiamo descritto nella sezione 2.4.2 “Aggiungere un nuovo editore/amministratore” che si trova a pagina 13.

Aggiungi Nuovo Amministratore

Nome: (richiesto, non potrà più essere modificato)
Nickname: (richiesto)
Email: (richiesto)
URL:
Permessi: Articoli, Argomenti, Utenti, Sondaggi, Sezioni, Web Links, Eventi Storici, FAQ, Download, Recensioni, Newsletter, Forum, Contenuto, Enciclopedia, **Super User**
ATTENZIONE: Se Super User viene selezionato, l'Utente aquisisce Pieno Accesso!
Password (richiesto)
Aggiungi Autore

4.8. Edit Utenti

In modo simile, gli utenti esterni hanno una forma di registro automatica. Però possiamo modificare i loro dati utilizzando questa opzione.

Aggiungi Nuovo Utente

Nickname (richiesto)
Nome
Email (richiesto)
Falsa Email
URL
Numero ICQ
Numero AIM
Numero YIM
Numero MSNM
Residenza
Occupazione
Interessi
Opzioni: Abilita gli altri utenti a vedere il mio indirizzo email
Newsletter: Sì / No
Firma
Password (richiesto)
Aggiungi Utente

Le opzioni mostrate dal sistema sono le seguenti:

- Nickname (richiesto). E' il nomignolo con cui apparirà il nome dell'utente. Può essere di una

sola parola, ma ci sono trucchi come paolo_rossi, che, per il computer, è una sola parola. Questo campo è indispensabile.

- Nome. E' il nome “reale” dell'utente. Appare quando si richiedono maggiori informazioni su utente.

- Email (richiesto). L'indirizzo elettronico di posta dell'utente. E' essenziale che esista poiché lì sarà inviata la password automatica per accedere al portale.

- Falsa Email. E' un indirizzo di posta elettronica che gli altri utenti possono vedere. Non è conveniente indicare quello reale perché questo avrebbe come conseguenza che i programmi di raccolta su web di indirizzi di posta potrebbero inserirlo negli elenchi di posta spazzatura, meglio noti come *spam*.

- URL. Se l'utente ha una pagina web, può indicarla qui.

- Numero ICQ. Si può anche indicare il numero di ICQ.

- Numero AIM. O di AIM (*AOL Istant Messenger* - ndt).

- Numero YIM. O di YIM (*Yahoo! Istant Messenger* – ndt).

- Numero MSNM. O di MSNM.

- Residenza. E' il posto dove vive.

- Occupazione. Che cosa fa.

- Interessi. Ciò che gli piace, che non gli piace, che lo interessa.

- Opzioni-Abilita gli altri utenti a vedere il mio indirizzo email. Questa serve per mostrare l'indirizzo di posta vero agli altri utenti registrati del sistema.

- Newsletter. Serve per mostrare l'indirizzo di posta vero agli altri utenti registrati del sistema.

- Newsletter. Se desideriamo ricevere il bollettino degli articoli per posta.

- Firma. E' una scritta in calce alla pagina di ciascun messaggio inviato dall'utente.

- Password. La parola d'ordine dell'utente che può essere modificata in questa casella.

4.9. Enciclopedia

Ciò che viene chiamato “enciclopedia” è una specie di glossario dove possiamo definire termini o frasi complete. Solitamente sono utili come complemento di un foro di discussione. Per creare una

nuova “enciclopedia”, dobbiamo riempire solo alcuni campi, il titolo dell'enciclopedia, una descrizione e se vogliamo attivarla o meno.

Una volta creata l'enciclopedia, possiamo aggiungere gli articoli. La particolarità di questa modalità è che possiamo inserire testi molto lunghi. Per dividere le pagine possiamo inserire una meta-etichetta chiamata -pagebreak-.

Dobbiamo inserire semplicemente il titolo dell'articolo, il contenuto e scegliere a quale enciclopedia appartiene.

4.10. Eventi storici

Gli eventi storici (*ephemerids* in inglese - ndt) permettono di registrare date significative dentro un foro. Ad esempio, per ricordare il giorno della catastrofe di Hiroshima, possiamo aggiungere la data nel modo seguente:

Questi eventi storici possono essere modificati successivamente utilizzando l'opzione "Manutenzione Eventi (Modifica/Cancella)" dove scegliamo la data e appare l'evento precedente.

Infine, se vogliamo che appaia un riquadro degli eventi, dobbiamo recarci nella opzione blocchi e, dove si trova il blocco fisso di sistema *ephemerids*, attivarlo.

A partire dalla versione 5.3.1 di **PHP-Nuke**, tale blocco fisso di sistema non esiste più. Per gli eventi storici si ricorre alla opzione "Aggiungi Blocco" e nella opzione "Nome File" scegliamo "Ephemerids" e premiamo il pulsante "Crea Blocco".

4.11. FAQ

La sezione *Frequently Asked Questions* o domande più frequenti, serve per collocare lì le FAQ che fanno perdere tempo in un foro. Possiamo classificarle in varie categorie. Per esempio, se il foro trattasse di "Educazione e Sessi" potremmo creare categorie come "Domande tecniche attinenti al calcolo", "Domande sull'educazione e i sessi", "Domande sui sessi" e così via.

Una volta creata la categoria, **è possibile aggiungere una domanda:**

E poi le categorie e le domande possono essere modificate.

FAQ Attive

ID	Categorie	Lingua	Funzioni
1	PHP-Nuke	Tutto	[Contenuto | Edita | Cancella]
2	Creazione di fori di discussione	Tutto	[Contenuto | Edita | Cancella]

Una buona raccolta di domande di uso frequente facilita il lavoro dell'amministratore del foro.

Rispondere alle stesse domande più volte è una fatica logorante che non vale la pena di affrontare e che può essere evitata attivando questa funzione.

4.12. Fori

I fori consentono di avere un contenitore dedicato esclusivamente alla discussione su un argomento, tuttavia, sebbene funzionino in modo simile a quello di quando si inserisce un articolo, si utilizza un sistema chiamato fori “Splatter” che, dal punto di vista grafico e funzionale, è più avanzato rispetto al sistema standard dei fori **PHP-Nuke**. Per utilizzare tale sistema di fori è necessario attivare il modulo dal menù dell'amministratore. Dopo di che dobbiamo aggiungere la categoria della discussione e e cominciare con un argomento per il foro di discussione. Questa è un'altra alternativa ai fori in **PHP-Nuke**; provate se funziona meglio rispetto all'opzione di discutere gli articoli.

4.13. HTTP Referers

Tale opzione ci permette di vedere da quale sito siamo stati collegati. E' automatica. Con il trascorrere del tempo ci mostra i siti attraverso i quali si sono collegati alla nostra pagina. Ha solo un opzione per cancellare tali informazioni e per ricominciare da zero.

4.14. Messaggi

I messaggi permettono all'amministratore di mostrare una nota all'inizio del portale; essi sono la pagina principale del sistema ed è conveniente inserire una spiegazione affinché gli utenti sappiano in che tipo di portale stanno entrando. La schermata dove mettere un nuovo messaggio è la seguente:

Il titolo è l'intestazione del messaggio, il contenuto è il messaggio stesso. Può contenere codice HTML o testo puro. E' conveniente che sia molto interessante posto che sarà il primo che l'utente vedrà entrando nel sito. La “Scadenza” ci consente di stabilire quanto tempo deve restare visibile il messaggio: può durare un solo giorno, due, cinque, trenta giorni o per un tempo illimitato. Si domanda anche se il messaggio è attivo o meno e, infine, a chi è destinato il messaggio. I possibili destinatari del messaggio possono essere tutti, solo gli utenti anonimi, solo gli utenti registrati o solo gli amministratori.

4.15. Moduli

I moduli offrono la possibilità di estendere le funzionalità del **PHP-Nuke** aggiungendo nuove funzioni al portale. Cosa possiamo fare con questa opzione? Praticamente qualsiasi cosa che abbiamo visto in internet: mantenere un negozio virtuale, creare una chat, costruire applicazioni con *flash* o semplicemente inserire delle informazioni statistiche specifiche, o un questionario da riempire per richiedere dati di qualsiasi cosa. Sfortunatamente per creare moduli nuovi è necessario saper programmare in PHP, leggere alcuni moduli già creati e capire la filosofia interna di **PHP-Nuke**, cosa che esce dagli obbiettivi di questo corso.

4.16. Newsletter

Invia tramite posta elettronica un insieme di articoli agli utenti del sistema. La prima cosa da fare è scrivere un titolo, il contenuto del bollettino e scegliere se inviare il bollettino a tutti gli utenti registrati o solo a quelli che l'hanno richiesto. Per attivare il bollettino, basta premere il tasto "Invia" (nel menù di "Anteprima").

4.17. Optimize DB

Ottimizza il database. Si utilizza solo quando il sistema è funzionante da diverso tempo.

4.18 Recensioni

Le recensioni servono per valutare un determinato materiale di interesse per la comunità. La prima cosa da fare è dare un titolo alla pagina delle recensioni. Per esempio, un titolo potrebbe essere "Prime visioni cinematografiche" dove possiamo recensire le pellicole che vedono i membri del foro. Una volta scritto il titolo, possiamo aggiungere una recensione selezionando il collegamento "Clicca qui per scrivere una recensione". Le informazioni richieste dal sistema sono:

- Titolo prodotto. Qui possiamo scrivere il nome della pellicola o del prodotto recensito, per esempio "Harry Potter e la pietra filosofale".

- Recensione. Qui scriviamo la recensione, Com'è il film, sprazzi della trama, com'è la regia, la musica e la scelta dei personaggi.

- Tuo Nome. Nome del recensore.

- Tuo Email. L'indirizzo di posta elettronica del recensore.

- Voto. Va dall'1 al 10 e verrà rappresentato da mezza stella fino a cinque stelle.

- Link Correlati. Se c'è una pagina web che mostra il prodotto recensito, per esempio, http://www.harrypotter.com.

- Titolo Link. E' il testo che mostrerà il collegamento, per esempio, "La pagina ufficiale di Harry Potter".

- Nome File Immagine. Se esiste un'immagine disponibile per mostrare il film, qui possiamo mettere il nome del file, il quale si dovrà trovare nella directory /images/reviews.

Una volta finito di riempire tutti i campi dei dati, dobbiamo selezionare l'opzione “Anteprima” e poi, se non viene riportato nessun errore, possiamo pubblicare la recensione. Una recensione pubblicata si vede come segue:

Il 60mo giorno

Una meravigliosa schifezza di trepidante azione post-clonica: insomma, un vero mattone. La Dolly si divertirà immaginando tanta stupidità condensata in un solo film. Il riferimento antecedente più concreto di questo divertito guazzabuglio è "Gataca" che ha una storia più interessante.

Aggiunto: December 3rd 2001
Recensore: Pinco Pallino
Voto:
Link Correlati: Pagina del 60mo giorno in Internet Movie Database

4.19. Sezioni

Le sezioni sono un'altra maniera di classificare le informazioni. Si utilizzano per quelle informazioni che non appariranno nella pagina principale e che sono specifiche di un argomento. Le sezioni constano solo di due parti: un titolo della sezione e un'immagine che la rappresenta. Seguono un formato chiuso per queste immagini. Per disegnarle correttamente, utilizziamo il file /images/sections/template.gif e lì collochiamo ciò che di desidera. Una volta creata una sezione potremo aggiungere articoli che appariranno solo in detta sezione.

4.20. Sondaggio

I sondaggio consentono di richiedere le opinioni degli utenti sopra qualsiasi argomento relativo al sito. Sono molto semplici: si presenta la domanda e si offrono alcune risposte multiple tra le quali se ne può scegliere solo una. Ha un meccanismo di sicurezza primitivo che impedisce di votare due volte dalla medesima macchina.

4.21. Manager Argomenti

Gli argomenti sono un modo di classificazione grafica che **PHP-Nuke** utilizza per decorare un articolo. Ciascun argomento è associato ad un'icona grafica che lo identifica. Per utilizzare il manager di argomenti dobbiamo decidere la suddivisione tematica del nostro foro ed elaborare le immagini corrispondenti. In versioni precedenti di **PHP-Nuke** c'erano vari argomenti predefiniti: AMD, Apple/Mac, BeOS, Caldera Systems, Compaq, Corel, Debian, FreeBSD, Gimp, Gnome, GNU/GPL, Hewlett Packard, IBM, Intel, Java, KDE, Linux, Mandrake, Microsoft, Mozilla, Netscape, Perl, PHP-Nuke, RedHat, SGI, Sun, SuSE e X Window. Siccome molti di questi temi non erano interessanti per le altre comunità, sono stati eliminati. Le dimensioni delle illustrazioni

debbono essere di 66 x 72 pixel (il pixel è l'unità di misura degli schermi grafici). E' pure conveniente ponderare attentamente la scelta degli argomenti e fare in modo che un disegnatore crei i disegni con uno stile preciso e gradevole alla vista. E' fastidioso vedere siti con disegni di dimensioni diverse o troppo difformi nello stile grafico.

4.21.1. Aggiungere un argomento

Anche creare un argomento è un compito semplice. Per fare ciò viene chiesto di creare prima un file in formato grafico, preferibilmente .gif e di misura 66x72 pixel[1], e di salvarlo nella directory /images/topics. A partire da questo momento il nuovo file sarà una opzione quando creeremo l'argomento. Andando in amministrazione argomenti osserveremo che nella parte inferiore c'è una casella che si chiama "Aggiungi Argomento". Una osservazione importante circa il nome del file grafico: non deve essere troppo grande, contenere trattini, accenti o altri simboli.

Le opzioni sono: "Nome Argomento" che è dove si scrive come vogliamo chiamare la tematica scelta. Osservate che deve essere un nome compatto di, al massimo, 20 caratteri e senza nessuno spazio che lo divida. Ad esempio "rotolidelpotere" è una scelta corretta mentre "rotoli del potere" no perché ha degli spazi; "Testo Argomento" è il posto del titolo che sarà mostrato a video. In questo caso possiamo scrivere "Rotoli del potere". Poi viene l'opzione "Immagine Argomento" in cui si apre una barra di selezione con tutte le immagini che si trovano nella directory /images/topics. Selezioniamo quell adatta all'argomento ed infine premiamo il tasto "Aggiungi Tema" per concludere. A partire da questo momento il nostro argomento sarà disponibile per gli articoli che si andranno a creare.

4.21.2. Cancellare un argomento

Per cancellare un argomento selezioniamo semplicemente l'icona dell'argomento dentro il manager degli argomenti

1 La definizione di pixel si trova nel glossario a pagina 75

e poi scegliamo l'opzione "Cancella".

4.22. Gestione dei collegamenti o "Web Links"

La gestione dei collegamenti o web links serve per inserire dei riferimenti ad altre pagine internet, valutarle, classificarle e per consentire agli utenti del sistema di suggerire nuovi siti da visitare. La prima cosa da fare è aggiungere una categoria principale per essi, ad esempio, "siti di cinema".

Una volta creata la categoria, possiamo iniziare ad aggiungere nuovi siti interni od esterni. Si possono anche aggiungere sotto-categorie, però per questo esempio non lo faremo. Per aggiungere un collegamento dobbiamo entrare nell'opzione di gestione dei web link e trovare, sul fondo, il pulsante che dice “Aggiungi questo URL”.

Lì scriviamo semplicemente il titolo della pagina, preferibilmente il più possibile descrittivo, ad esempio “Gli Oscar (tm)”, il riferimento alla pagina, o URL della pagina, “http://www.oscar.com”, la categoria dove inserire questa pagina che, nel nostro esempio, è “Siti di cinema”, una descrizione della pagina e il nome e l'indirizzo e-mail della persona che suggerisce il collegamento. Lavorando sufficientemente, potremo avere una grande collezione di collegamenti che sarà utile alla comunità di utenti del sito.

Capitolo 5

PHP-Nuke in profondità

5.1. SQL per principianti

Per ora consultate la bibliografia annessa. L'intendimento di questa sezione è di dare una breve occhiata al linguaggio SQL (*Standard Query Language*, o, tradotto liberamente, linguaggio standard per interrogare un database) che è il linguaggio utilizzato da **PHP-Nuke** per comunicare con il suo database, MySQL. MySQL è un gestore di database molto semplice, che non supporta alcune delle funzione dei suoi cugini più complessi come PostgresSQL, ma che è sufficiente per la maggior parte delle applicazioni elementari. La pagina web di MySQL è htp://www.mysql.com e possiamo trovare della documentazione in italiano nei siti http://www.linuxvalley.it o wwwstud.dsi.unive.it/~nmasiero/manuali/MySQLCourse.pdf ed altri ancora.

La bibliografia si trova nella sezione 6 a pagina 74.

5.2. Installazione dei moduli

I moduli consentono l'installazione di nuove funzioni che **PHP-Nuke** non possiede o che non funzionano benissimo. Una di queste funzioni aggiuntive che è auspicabile in un foro, è quella di sostenere conversazioni in linea, o *chat*, come viene chiamato solitamente questo sistema. Perciò vedremo come installare un modulo di *chat*.

Modulo di chat

Esistono molti moduli di chat disponibili per **PHP-Nuke**, tuttavia, non sono semplici da installare, né da utilizzare. Ne abbiamo scelti solo due di questi, uno tedesco chiamato MM-Chat e Web_Chat. Il primo utilizza solo **PHP-Nuke** e MySQl, mentre il secondo usa Java.

Per installare Web_Chat scompattiamo il file web_chat.zip nella directory dei moduli della nostra macchina. Se utilizziamo Windows, è

```
c:\appserv\www\phpnuke-5.2\modules
```

o

```
/var/www/html/modules
```

per la versione in Linux.

Lì creeremo una directory chiamata web_chat e automaticamente verrà generata nel menù principale una nuova opzione chiamata “web_chat”, da dove potremo utilizzare una chat relativamente completa. Per configurarla basta modificare il file web_chat.php e cambiare l'host della chat.

Nel caso di MM-Chat.zip è necessario scompattarlo nella directory principale del **PHP-Nuke**, cioè

```
c:\appserv\www\phpnuke-5.2\modules
```

o

```
/var/www/html/modules
```

per la versione in Linux.

In aggiunta va inserita una tabella nuova chiamata nuke_chatbox e per fare ciò si deve avviare phpMyAdmi, cioè utilizzare l'indirizzo

```
http://localhost/phpMyAdmin-2.2.0
```

Lì selezioniamo il database phpnuke e premiamo l'opzione “Esegui SQL”.

Scriviamo poi con molta attenzione quanto segue:

```
CREATE TABLE nuke_chatbox (
      username text,
      ip varchar(50),
      message text,
      date int(15),
      id int(10),
      dbname tinyint(4)
);
```

e poi scriviamo “Continue”. Con ciò avremo creato una tabella dove verrà conservata la conversazione simultaneamente.

Dopo di che dovremo aggiungere un blocco di file con il nome “c-h-a-t” e voilá, avremo già la nostra chat grafica.

Nel caso di Linux è forse più facile: dal prompt del sistema operativo, con l'account di root, scriviamo

```
# mysql nucleare < chat.sql
```

Tale comando creerà la tabella nel database “nucleare”, che è quello che stiamo utilizzando in questo corso.

5.3. Installazione e creazione di temi grafici

La creazione di temi grafici è una questione artistica e richiede un disegnatore con esperienza di internet per produrre qualcosa di utile. E' pure necessario un programmatore di PHP che sappia trasfondere le idee del disegnatore in codice. Dal punto di vista del programmatore, è necessario studiare altri temi grafici già realizzati e funzionanti per crearne di nuovi.

5.4. Backup

Un'attività fondamentale per qualsiasi progetto informatico è la capacità di ricostruire le informazioni perdute a causa di problemi contingenti quali incidenti elettrici o fisici degli apparati dove funzionano i nostri programmi. E' perciò necessario mantenere una politica di backup delle informazioni. Per esempio, si possono programmare dei salvataggi giornalieri, settimanali o mensili a seconda della quantità di informazioni che si accumulano giorno dopo giorno.

5.5. Aggiornamenti

In ciascuna nuova versione di **PHP-Nuke** ci sono una serie di file di aggiornamento nella directory /html/upgrades. Ad esempio, se abbiamo installato la versione 5.2 e vogliamo aggiornarla alla versione 5.3.1, è necessario utilizzare un paio di file di aggiornamento: upgrade52-53.php e upgrade53-532.php.

Editiamo ciascuno di questi file per impostare i parametri corretti a $host, $database, $username, $password, $prefix e $userprefix. Questi parametri devono essere identici a quelli contenuti attualmente nel file config.php della directory radice della nostra installazione **PHP-Nuke**.

Una volta modificati, copiamo i file di aggiornamento nella directory radice e, da un navigatore, invochiamoli nel modo seguente:

```
http://curso.ajusco.upn.mx/upgrade52-53.php
http://curso.ajusco.upn.mx/upgrade53-531.php
```

Ciò genererà le nuove tabelle che si saranno create tra le versioni e sposterà i nostri dati nelle nuove strutture.

Una volta aggiornato il database, cancelliamo tutti i file della versione 5.2 di **PHP-Nuke** e copiamo tutti i file della nuova versione 5.3.1 nella stessa directory. Poi modifichiamo il file config.php affinché si adatti ai cambi effettuati in precedenza. Finalmente il sito utilizzerà la nuova versione 5.3.1 e non dovrebbe avere problemi. Tuttavia, se erano state effettuate delle modifiche al codice per aggiungere alcune funzioni speciali, sarà necessario ripeterle sul nuovo codice di **PHP-Nuke**.

La spiegazione originale circa tale argomento si può trovare nel sito

```
http://www.phpnuke-espanol.org/article.php?sid=828
```

ed è stata scritta da “nukeman”.

5.6. Considerazioni sulla sicurezza

Consultate il sito http://nuke-security.com che vi fornirà molti consigli su come migliorare la sicurezza di **PHP-Nuke**.

Capitolo 6

Bibliografia

An introduction to Database Systems (Vol. I, II), C.J.Date, Ed. Addison Wesley, 7th Edition, 2000.

HTML The Definitive Guide, Musciano & Kennedy, Ed. O'Reilly &Associates, Sebastopol, 1997

SQL & It's applications, Raymond A. Lorie and Jean-Jackues Daudenarde, Ed. Prentice Hall, New Jersey, 1991.

Appendici

7.0.1. Domande di verifica

1. Cosa significa URL?
2. Cos'è HTTP?
3. Cos'è HTML?
4. Cos'è una *comunità virtuale*?
5. Cos'è un foro di discussione?
6. Cos'è una chat?
7. Cos'è SQL?
8. Scrivete una pagina web che contenga solo un collegamento ipertestuale alla pagina dell'Universidad Pedagógica Nacional, che sta all'indirizzo http://www.upn.mx
9. In una rivista quale è il lavoro di un editore?
10. Descrivete il processo di edizione di un articolo a mezzo stampa
11. Cosa vi attendete da questo corso?

7.0.2. Cloni di PHP-Nuke e altri siti interessanti

http://phpnuke.it
http://phpnuke.org
http://myphpnuke.com
http://www.nukeaddon.com
http://www.postnuke.com
http://www.spaghettibrain.com

7.0.3. Glossario

byte Ciascuna lettera o simbolo scritto nel computer misura un byte. Dal punto di vista tecnico un byte è formato da otto bit, cioè otto spazi che possono contenere uno o zero.

HTML Sigla di *HyperText Markup Language* ovvero Linguaggio di Marcatura per Ipertesti. E' il linguaggio con il quale si sviluppano le pagine web.

HTTP Sigla di *HyperText Transfer Protocol*, ovvero Protocollo di Trasferimento Ipertesti. E' il modo con cui comunicano il navigatore (*browser*) ed il server delle pagine web.

Pixel E' l'abbreviazione delle parole inglesi *picture element*, o elemento grafico. E' definito come la superficie omogenea più piccola ed equivale al concetto di punto. Tale termine si utilizza in genere per definire le caratteristiche dell'alta risoluzione nello schermo. Così, nel CRT (*Cathode Rays Tube* o tubo a raggi catodici) di un computer i pixel sono
i piccolissimi puntini che formano l'immagine. In un CRT quadrettato per caratteri ogni lettera o simbolo occupa un pixel.

RDF RDF è *Resource Description Framework* (Quadro descrittivo delle risorse) e la definizione si trova in http://www.w3.org./TR/REC-rdf-syntax.

RSS RSS significa *Rich Site Summary (* Riassunto Arricchito del Sito) e la forma in cui è stato definito tale formato è disponibile per la consultazione all'indirizzo http://my.netscape.com/publish/formats/rss-0.91.dtd.

SQL Sigla di *Standard Query Language*, ovvero Linguaggio Standard di Interrogazione. E' un linguaggio per effettuare richieste ad un database relazionale.

URL Sigla di *Uniform Resource Locator*, ovvero Localizzatore Uniforme di Risorse. In generale è il modo in cui viene descritto l'indirizzo di una pagina web o di un sito ftp. Per esempio htt://www.upn.mx e ftp://ftp.ajusco.upn.mx sono rispettivamente le URL della pagina web dell'Universidad Pedagógica Nacional e del sito ftp dell'Università.

Licenza della traduzione

Il traduttore mette a disposizione di tutti il testo tradotto senza fornire od accettare responsabilità di alcun genere per i contenuti dello stesso.
Questa traduzione viene rilasciata con il permesso dell'autore del testo originale e, come già indicato a pagina 2, sotto la licenza GNU Free Documentation Licence v. 1.2, che viene riportata in lingua inglese nella seguente sezione:

GNU Free Documentation License

Version 1.2, November 2002

0. PREAMBLE

The purpose of this License is to make a manual, textbook, or other functional and useful document "free" in the sense of freedom: to assure everyone the effective freedom to copy and redistribute it, with or without modifying it, either commercially or noncommercially.
Secondarily, this License preserves for the author and publisher a way to get credit for their work, while not being considered responsible for modifications made by others.

This License is a kind of "copyleft", which means that derivative works of the document must themselves be free in the same sense. It complements the GNU General Public License, which is a copyleft license designed for free software.

We have designed this License in order to use it for manuals for free software, because free software needs free documentation: a free program should come with manuals providing the same freedoms that the software does. But this License is not limited to software manuals; it can be used for any textual work, regardless of subject matter or whether it is published as a printed book. We recommend this License principally for works whose purpose is instruction or reference.

1. APPLICABILITY AND DEFINITIONS

This License applies to any manual or other work, in any medium, that contains a notice placed by the copyright holder saying it can be distributed under the terms of this License. Such a notice grants a world-wide, royalty-free license, unlimited in duration, to use that work under the

conditions stated herein. The "Document", below, refers to any such manual or work. Any member of the public is a licensee, and is addressed as "you". You accept the license if you copy, modify or distribute the work in a way requiring permission under copyright law.

A "Modified Version" of the Document means any work containing the Document or a portion of it, either copied verbatim, or with modifications and/or translated into another language.

A "Secondary Section" is a named appendix or a front-matter section of the Document that deals exclusively with the relationship of the publishers or authors of the Document to the Document's overall subject (or to related matters) and contains nothing that could fall directly within that overall subject. (Thus, if the Document is in part a textbook of mathematics, a Secondary Section may not explain any mathematics.) The relationship could be a matter of historical connection with the subject or with related matters, or of legal, commercial, philosophical, ethical or political position regarding them.

The "Invariant Sections" are certain Secondary Sections whose titles are designated, as being those of Invariant Sections, in the notice that says that the Document is released under this License. If a section does not fit the above definition of Secondary then it is not allowed to be designated as Invariant. The Document may contain zero Invariant Sections. If the Document does not identify any Invariant Sections then there are none.

The "Cover Texts" are certain short passages of text that are listed, as Front-Cover Texts or Back-Cover Texts, in the notice that says that the Document is released under this License. A Front-Cover Text may be at most 5 words, and a Back-Cover Text may be at most 25 words.

A "Transparent" copy of the Document means a machine-readable copy, represented in a format whose specification is available to the general public, that is suitable for revising the document straightforwardly with generic text editors or (for images composed of pixels) generic paint programs or (for drawings) some widely available drawing editor, and that is suitable for input to text formatters or for automatic translation to a variety of formats suitable for input to text formatters. A copy made in an otherwise Transparent file format whose markup, or absence of markup, has been arranged to thwart or discourage subsequent modification by readers is not Transparent.
An image format is not Transparent if used for any substantial amount of text. A copy that is not "Transparent" is called "Opaque".

Examples of suitable formats for Transparent copies include plain ASCII without markup, Texinfo input format, LaTeX input format, SGML or XML using a publicly available DTD, and standard-conforming simple HTML, PostScript or PDF designed for human modification. Examples of transparent image formats include PNG, XCF and JPG. Opaque formats include proprietary formats that can be read and edited only by proprietary word processors, SGML or XML for which the DTD and/or processing tools are not generally available, and the machine-generated HTML, PostScript or PDF produced by some word processors for output purposes only.

The "Title Page" means, for a printed book, the title page itself, plus such following pages as are needed to hold, legibly, the material this License requires to appear in the title page. For works in formats which do not have any title page as such, "Title Page" means the text near the most prominent appearance of the work's title, preceding the beginning of the body of the text.

A section "Entitled XYZ" means a named subunit of the Document whose title either is precisely XYZ or contains XYZ in parentheses following text that translates XYZ in another language. (Here XYZ stands for a specific section name mentioned below, such as "Acknowledgements", "Dedications", "Endorsements", or "History".) To "Preserve the Title" of such a section when you modify the Document means that it remains a section "Entitled XYZ" according to this definition.

The Document may include Warranty Disclaimers next to the notice which states that this License applies to the Document. These Warranty Disclaimers are considered to be included by reference in this License, but only as regards disclaiming warranties: any other implication that these Warranty Disclaimers may have is void and has no effect on the meaning of this License.

2. VERBATIM COPYING

You may copy and distribute the Document in any medium, either commercially or noncommercially, provided that this License, the copyright notices, and the license notice saying this License applies to the Document are reproduced in all copies, and that you add no other conditions whatsoever to those of this License. You may not use technical measures to obstruct or control the reading or further copying of the copies you make or distribute. However, you may accept compensation in exchange for copies. If you distribute a large enough number of copies you must also follow the conditions in section 3.

You may also lend copies, under the same conditions stated above, and you may publicly display copies.

3. COPYING IN QUANTITY

If you publish printed copies (or copies in media that commonly have printed covers) of the Document, numbering more than 100, and the Document's license notice requires Cover Texts, you must enclose the copies in covers that carry, clearly and legibly, all these Cover Texts: Front-Cover Texts on the front cover, and Back-Cover Texts on the back cover. Both covers must also clearly and legibly identify you as the publisher of these copies. The front cover must present the full title with all words of the title equally prominent and visible. You may add other material on the covers in addition.
Copying with changes limited to the covers, as long as they preserve the title of the Document and satisfy these conditions, can be treated as verbatim copying in other respects.

If the required texts for either cover are too voluminous to fit legibly, you should put the first ones listed (as many as fit reasonably) on the actual cover, and continue the rest onto adjacent pages.

If you publish or distribute Opaque copies of the Document numbering more than 100, you must either include a machine-readable Transparent copy along with each Opaque copy, or state in or with each Opaque copy a computer-network location from which the general network-using public has access to download using public-standard network protocols a complete Transparent copy of the Document, free of added material.

If you use the latter option, you must take reasonably prudent steps, when you begin distribution of Opaque copies in quantity, to ensure that this Transparent copy will remain thus accessible at the stated location until at least one year after the last time you distribute an Opaque copy (directly or through your agents or retailers) of that edition to the public.

It is requested, but not required, that you contact the authors of the Document well before redistributing any large number of copies, to give them a chance to provide you with an updated version of the Document.

4. MODIFICATIONS

You may copy and distribute a Modified Version of the Document under the conditions of sections 2 and 3 above, provided that you release the Modified Version under precisely this License, with the Modified Version filling the role of the Document, thus licensing distribution and modification of the Modified Version to whoever possesses a copy of it. In addition, you must do these things in the Modified Version:

A. Use in the Title Page (and on the covers, if any) a title distinct from that of the Document, and from those of previous versions (which should, if there were any, be listed in the History section of the Document). You may use the same title as a previous version if the original publisher of that version gives permission.
B. List on the Title Page, as authors, one or more persons or entities responsible for authorship of the modifications in the Modified Version, together with at least five of the principal authors of the Document (all of its principal authors, if it has fewer than five), unless they release you from this requirement.
C. State on the Title page the name of the publisher of the Modified Version, as the publisher.
D. Preserve all the copyright notices of the Document.
E. Add an appropriate copyright notice for your modifications adjacent to the other copyright notices.
F. Include, immediately after the copyright notices, a license notice giving the public permission to use the Modified Version under the terms of this License, in the form shown in the Addendum below.
G. Preserve in that license notice the full lists of Invariant Sections and required Cover Texts given in the Document's license notice.
H. Include an unaltered copy of this License.
I. Preserve the section Entitled "History", Preserve its Title, and add to it an item stating at least the title, year, new authors, and publisher of the Modified Version as given on the Title Page. If there is no section Entitled "History" in the Document, create one stating the title, year, authors, and publisher of the Document as given on its Title Page, then add an item describing the Modified Version as stated in the previous sentence.
J. Preserve the network location, if any, given in the Document for public access to a Transparent copy of the Document, and likewise

the network locations given in the Document for previous versions
it was based on. These may be placed in the "History" section.
You may omit a network location for a work that was published at
least four years before the Document itself, or if the original
publisher of the version it refers to gives permission.

K. For any section Entitled "Acknowledgements" or "Dedications",
Preserve the Title of the section, and preserve in the section all
the substance and tone of each of the contributor acknowledgements
and/or dedications given therein.

L. Preserve all the Invariant Sections of the Document,
unaltered in their text and in their titles. Section numbers
or the equivalent are not considered part of the section titles.

M. Delete any section Entitled "Endorsements". Such a section
may not be included in the Modified Version.

N. Do not retitle any existing section to be Entitled "Endorsements"
or to conflict in title with any Invariant Section.

O. Preserve any Warranty Disclaimers.

If the Modified Version includes new front-matter sections or appendices that qualify as Secondary Sections and contain no material copied from the Document, you may at your option designate some or all of these sections as invariant. To do this, add their titles to the list of Invariant Sections in the Modified Version's license notice.
These titles must be distinct from any other section titles.

You may add a section Entitled "Endorsements", provided it contains nothing but endorsements of your Modified Version by various parties--for example, statements of peer review or that the text has been approved by an organization as the authoritative definition of a standard.

You may add a passage of up to five words as a Front-Cover Text, and a passage of up to 25 words as a Back-Cover Text, to the end of the list of Cover Texts in the Modified Version. Only one passage of Front-Cover Text and one of Back-Cover Text may be added by (or through arrangements made by) any one entity. If the Document already includes a cover text for the same cover, previously added by you or by arrangement made by the same entity you are acting on behalf of, you may not add another; but you may replace the old one, on explicit permission from the previous publisher that added the old one.

The author(s) and publisher(s) of the Document do not by this License give permission to use their names for publicity for or to assert or imply endorsement of any Modified Version.

5. COMBINING DOCUMENTS

You may combine the Document with other documents released under this License, under the terms defined in section 4 above for modified versions, provided that you include in the combination all of the Invariant Sections of all of the original documents, unmodified, and list them all as Invariant Sections of your combined work in its license notice, and that you preserve all their Warranty Disclaimers.

The combined work need only contain one copy of this License, and multiple identical Invariant Sections may be replaced with a single copy. If there are multiple Invariant Sections with the same name but different contents, make the title of each such section unique by adding at the end of it, in parentheses, the name of the original author or publisher of that section if known, or else a unique number.
Make the same adjustment to the section titles in the list of Invariant Sections in the license notice of the combined work.

In the combination, you must combine any sections Entitled "History" in the various original documents, forming one section Entitled "History"; likewise combine any sections Entitled "Acknowledgements", and any sections Entitled "Dedications". You must delete all sections Entitled "Endorsements".

6. COLLECTIONS OF DOCUMENTS

You may make a collection consisting of the Document and other documents released under this License, and replace the individual copies of this License in the various documents with a single copy that is included in the collection, provided that you follow the rules of this License for verbatim copying of each of the documents in all other respects.

You may extract a single document from such a collection, and distribute it individually under this License, provided you insert a copy of this License into the extracted document, and follow this License in all other respects regarding verbatim copying of that document.

7. AGGREGATION WITH INDEPENDENT WORKS

A compilation of the Document or its derivatives with other separate and independent documents or works, in or on a volume of a storage or distribution medium, is called an "aggregate" if the copyright resulting from the compilation is not used to limit the legal rights of the compilation's users beyond what the individual works permit.
When the Document is included in an aggregate, this License does not apply to the other works in the aggregate which are not themselves derivative works of the Document.

If the Cover Text requirement of section 3 is applicable to these copies of the Document, then if the Document is less than one half of the entire aggregate, the Document's Cover Texts may be placed on covers that bracket the Document within the aggregate, or the electronic equivalent of covers if the Document is in electronic form.
Otherwise they must appear on printed covers that bracket the whole aggregate.

8. TRANSLATION

Translation is considered a kind of modification, so you may distribute translations of the Document under the terms of section 4. Replacing Invariant Sections with translations requires special permission from their copyright holders, but you may include translations of some or all Invariant Sections in addition to the original versions of these Invariant Sections. You may include

a translation of this License, and all the license notices in the Document, and any Warranty Disclaimers, provided that you also include the original English version of this License and the original versions of those notices and disclaimers. In case of a disagreement between the translation and the original version of this License or a notice or disclaimer, the original version will prevail.

If a section in the Document is Entitled "Acknowledgements", "Dedications", or "History", the requirement (section 4) to Preserve its Title (section 1) will typically require changing the actual title.

9. TERMINATION

You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Document except as expressly provided for under this License. Any other attempt to copy, modify, sublicense or distribute the Document is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

10. FUTURE REVISIONS OF THIS LICENSE

The Free Software Foundation may publish new, revised versions of the GNU Free Documentation License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns. See http://www.gnu.org/copyleft/.

Each version of the License is given a distinguishing version number.
If the Document specifies that a particular numbered version of this License "or any later version" applies to it, you have the option of following the terms and conditions either of that specified version or of any later version that has been published (not as a draft) by the Free Software Foundation. If the Document does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published (not as a draft) by the Free Software Foundation.

Brevi note del traduttore

Solo da poco, vista la mia annosa passione per l'informatica, sono stato invitato a sistemare un portale in ***PHP-Nuke*** *in modo da renderlo più funzionale: questo è stato il mio primo contatto con il programma descritto nella traduzione.*

Così mi sono gettato alla ricerca su internet di documenti che trattassero l'argomento.

Sebbene avessi già trovato un testo in italiano, "PHPNUKE Gestione e programmazione" scritto da Claudio Erba e pubblicato sul sito www.spaghettibrain.com, assetato com'ero di ulteriore documentazione, mi sono imbattuto nel testo in lingua spagnola, scritto da Max de Mendizábal (*negrabarba@yahoo.com*)*, che, salvo errori, lavora all'interno dell'Universidad Pedagógica Nacional nei pressi di Città del Messico.*

Quello che mi ha colpito di questo manuale è stata l'estrema chiarezza e semplicità espositiva, unite da un attento uso delle illustrazioni per aiutare chi, come me, si avvicina la prima volta al sistema PHP-Nuke.

Ammetto di non conoscere lo spagnolo, ma la passione e la trascorsa consuetudine a tradurre da altre lingue mi hanno aiutato non poco nell'impresa.

Il risultato è sotto gli occhi di tutti ed è stato ottenuto utilizzando esclusivamente programmi open source di cui sono un sostenitore.

Infatti il testo è nato grazie alla potente suite OpenOffice e le immagini sono state create e rielaborate grazie soprattutto all'impareggiabile Gimp, software questi che giravano meravigliosamente bene sotto l'ala protettiva di Linux (Mandrake 9.1) in un computer portatile vecchio di tre anni e dotato di un ormai modesto Celeron 466.

La traduzione vuole essere un mio contributo al mondo dell'informatica libera per quanto mi ha dato senza chiedere mai nulla in cambio.

Non è stato semplice tradurre il manuale poiché ho dovuto adattare alla realtà italiana alcune parti del testo, soprattutto riferimenti a siti in lingua spagnola, ed anche quasi tutte le immagini, tratte queste dalla versione 6.5 del PHP-Nuke in lingua italiana.

Un ringraziamento particolare va naturalmente al prezioso autore, che non conosco personalmente ma che ha conquistato con la sua sapiente esposizione degli argomenti la mia prolungata attenzione per tutto il centinaio di pagine di cui è composto il testo originale.

Il traduttore